DELEAS Séverine

305 cours Lafayette

69006 Lyon
severine.deleas@gmail.com

Mémoire 120h

Octobre 2009

JE(U) EN SOCIETE

A.R.F.A.T.S.E.M.A

Le Totem
90 cours Tolstoï
69100 Villeurbanne
04.78.03.17.11

Référent : Raphaël GATTEGNO
(A.R.F.A.T.S.E.M.A)
Conseiller technique : Claude CARRARA
(Maison des Jeux de Grenoble)

En rendant au jeu droit de cité, on restitue au joueur l'initiative,

à la personne sa puissance créatrice.

Les conquérants de l'inutile que doivent être les nouveaux promoteurs d'une pédagogie du jeu, seront les artisans d'une véritable renaissance culturelle.

La récréation retrouvée appelle la création

(J.Leif et L. Brunelle).

I. INTRODUCTION 1

II. PRESENTATION DE L'ENVIRONNEMENT 7

II.1- Les quartiers Moncey Voltaire dans la Zone Urbaine Sensible* « Guillotière » ... 7

II.1.a -Population 8

II.1.b -Tissu associatif 9

II.1.c -Les partenaires 10

II.2- Coup de Pouce Relais 11

II.2.a – Qu'est-ce qu'un espace-jeu ? 12

II.2.b - Les objectifs de Coup de Pouce relais 13

II.3- L'animatrice 16

II.4- L'espace-jeu de Coup de pouce Relais 17

II.4.a- Choix d'une classification des jeux et jouets, le système ESAR 18

II.4.b- Description de l'espace-jeu 20

II.4.c- Ce que font les adultes à l'espace-jeu 24

II.4.d- Une définition du jeu libre 27

III. LE JEU COMME INITIATEUR DE LIENS DYNAMIQUES 31

III.1- L'expérience du jeu 31

III.1.a- Les parents et le jeu 31

III.1.b – Se mettre en jeu sans jouer, le projet « Identités, Portraits et Parures » 36

III.2- Le jeu, une activité culturelle et populaire 38

III.3- Le jeu, une activité sociale 41

III.3.a -Le jeu, outil de socialisation 41

III.3.b - Je joue donc je suis 42

III.3.c - Retrouver un lien social, l'exemple du groupe Firmament 43

III.4 - Du jeu à la création de liens dynamiques 45

IV. COUP DE POUCE RELAIS UN LIEU DE JEU, DE PAROLE ET DE RENCONTRE 47

IV.1- Points communs des différents projets jeu et comparaison avec CDPR 47

IV.1.a - Des personnes 48

IV.1.b - Projet bénévole et/ou professionnel 48

IV.1.c - Du matériel et des animations variés 49

IV.1.d - Un manque à combler dans le paysage ludique 49

IV.1.e - Jeu et éducation populaire 49

IV.1.f - Les valeurs du jeu 50

IV.2- La fonction d'animatrice médiatrice 54

V- DE LA NECESSITE D'ANIMER HORS LES MURS 57

V.1- Place au jeu, Place au livre 57

V.1.a - Des animations jeu sur la place 58

V.2- Les effets des animations de rue 60

VI. CONCLUSION..... 64

VII. TABLE DES ANNEXES..... 67

Annexe 1 : grille d'évaluation des actions.....68

Annexe 2 : charte des valeurs partagées.....70

Annexe 3 : questionnaire parents 73

Annexe 4 : charte du REAAP 74

VIII. BIBLIOGRAPHIE..... 75

I.INTRODUCTION :

C'est un ensemble de questions autour de l'intitulé de mon poste « animatrice médiatrice » qui m'amène à produire ce document. L'aspect « médiation » est décrit dans mon contrat par une grande disponibilité et le fait de faire le lien entre les différents publics. Autant la médiation adultes /enfants m'apparaît évidente, autant la médiation entre adultes ou entre les adultes et moi est moins perceptible. Je suis animatrice dans un espace-jeu lyonnais et je remarque que les adultes ne viennent pas vraiment pour jouer mais pour faire jouer ou simplement accompagner. Ceci m'incite à questionner pourquoi ces adultes viennent à l'espace-jeu et quel est leur rapport au jeu.

En effet, Les adhérents de Coup de Pouce Relais poussent la porte de l'espace-jeu d'abord pour leurs enfants. Ils viennent jouer avec leurs enfants et non pas pour eux en premier lieu. Ils veulent s'accorder du temps avec leur enfant mais pas pour eux-mêmes.

Nous ne pouvons décrire l'action de Coup de Pouce Relais sans évoquer le partenariat avec la population, les autres associations et les institutions du quartier. Nous sommes partie prenante de la vie de quartier et luttons contre l'isolement et la discrimination par la pratique partagée du jeu libre. Historiquement, ce quartier situé entre la Guillotière et la Part-dieu est un territoire d'accueil des vagues d'immigrés. Il rend compte d'un éclectisme culturel et social qui en fait sa particularité. Dans les années 80, l'arrivée du métro, puis au début des années 2000, des grands travaux urbains contribuent à morceler le quartier en deux entités, le quartier Moncey et le quartier Voltaire. D'autres sous-quartiers se forment (préfecture, Guichard, la Part-dieu,…), la circulation des habitants, est paradoxalement plus difficile. Les gens privilégient les commerces et loisirs de proximité. Les initiatives des habitants concernant l'animation du quartier sont plus difficiles à mettre en place. La dynamique entre les habitants pour animer le quartier est dorénavant reprise par les associations. Les missions des professionnels de l'animation remplacent les initiatives des habitants. La dynamique de quartier devient une affaire de professionnels et non plus d'habitants…

Comment fédérer les professionnels et les habitants autour de préoccupations communes ? Ce travail de confrontation constitue le point de départ d'une démarche

partenariale maintenant active. Coup de Pouce Relais est le produit direct de cette dynamique entre les habitants et les associations. Cette origine est ambivalente : Coup de Pouce Relais est profondément lié aux habitants et au territoire mais ces derniers éléments sont variables et changeants. Comment rester au plus proche des besoins des habitants et du territoire ? Comment rester fidèle à l'histoire de Coup de Pouce Relais tout en faisant évoluer l'association au regard des évolutions du quartier ?

En France, le jeu reste communément l'affaire des enfants et demeure opposé au sérieux. Le jeu est d'abord pensé pour les enfants. Les salons et festivals de jeux s'adressent majoritairement aux enfants. Lorsque les gens se rendent dans un lieu pour jouer, ils sont accompagnés d'enfants la plupart du temps. Dans les festivals, les parents envoient leurs enfants jouer sur les stands. Même si on commence à voir des familles s'installer à une table de jeux, cela ne se produit pas systématiquement. J'ai constaté cette différence culturelle en me rendant en Allemagne dans un salon international de jeux à Essen. Les familles, les adultes, les jeunes jouent sans aucun complexe à tous types de jeux. Cette vision du jeu rejoint celle pratiquée à Coup de Pouce Relais à savoir que le jeu est considéré comme une activité partagée pour le plaisir d'être ensemble, pour se retrouver sans autre intérêt que le jeu lui-même.
Socialement, on note une évolution de la pratique du jeu chez les adultes. On joue moins dans les cafés et sur les places qu'au XXème siècle. Parallèlement, les salles de jeux vidéo pullulent et les PMU ne désemplissent pas, mais il ne s'agit pas d'une pratique familiale ni du jeu comme on l'entend dans les ludothèques. Les adultes viennent à l'espace jeu pour jouer en famille et une fois arrivés, les enfants jouent mais pas tous les parents. Les adultes viennent tous pour passer un bon moment et pourtant certains avouent qu'ils n'aiment pas jouer. Considèrent-ils que le jeu n'a de vertus que pour les enfants ? Trouvent-ils autre chose qui leur convient tout comme le jeu convient aux enfants ?

Ce premier constat m'interroge sur les motivations des adultes à fréquenter l'espace jeu. Pourquoi emmener leur enfant dans une association pour jouer ? Que viennent-ils chercher ? Je m'interroge sur les facteurs qui font que petits et grands, en jouant, trouvent leur place au sein d'un espace-jeu et quelles peuvent être les répercussions sur leur vie dans le quartier ? En quoi une

association, lieu d'accueil, d'expérimentation, d'expression est-elle un lieu propice à la rencontre avec soi et avec l'autre ? Nous verrons que la pratique du jeu libre combinée à un accueil personnalisé favorise l'alchimie de la rencontre.

L'espace-jeu, reste un lieu dédié à l'enfance dans la conscience collective. A Coup de Pouce Relais, nous faisons jouer les habitants à partir de 6 mois mais il n'y a pas de limite supérieure d'âge. Mes observations m'incitent à analyser les attitudes des adultes présents à l'espace-jeu. Je m'interroge sur leurs motivations, sur leur capacité à me livrer des éléments de leur vie, à me questionner sur l'éducation, la vie…Comment me perçoivent-ils ? Pourquoi venir jouer dans un espace-jeu surtout si eux ne jouent pas ? Les adultes sont effectivement souvent dans la discussion avec moi ou d'autres parents, plus que dans le jeu. Pourquoi s'adressent-ils à moi pour les questions d'éducation de leurs enfants voire pour d'autres choses encore ?

Ce deuxième constat met en exergue mon positionnement d'animatrice qui permet d'instaurer cette proximité. Lorsque je parle de l'espace-jeu avec les adultes présents, le mot récurrent est « la convivialité ». A Coup de Pouce Relais, l'accueil est tel que les adhérents se sentent bien, en confiance. Ils n'ont alors aucune peine à parler d'eux, de leurs centres d'intérêt, de leurs inquiétudes. Durant un an, je récolte tout ce matériau pour en faire un projet à propos de la place de l'adulte dans l'espace-jeu.

L'espace-jeu est un lieu d'expérimentation du lien à soi et aux autres. Nous verrons que les adultes, parents ou bénévoles, qui viennent à Coup de Pouce Relais ont tout autant besoin que les enfants de temps pour eux et d'espace pour expérimenter leur être social. L'expérience d'animation révèle le travail réalisé autour de la parentalité comme étant l'un des attraits principaux des parents envers Coup de Pouce Relais.

Coup de Pouce Relais se situe dans le quartier Voltaire mais nous travaillons autant avec des habitants de Voltaire que de Moncey. Nous tentons dans toutes nos actions de faire circuler la population et de susciter la rencontre entre les différents quartiers. Je constate lors des animations de rue que nous animons en alternance dans les différents quartiers, que le public n'a plus le même comportement que lorsque nous

avons commencé il y a plusieurs années. Le cadre proposé et expérimenté sur le long terme a des effets sur le public.

Par ce troisième constat, je pense que le cadre des animations intérieures et extérieures a maintenant été intégré par les habitants du quartier. Nous analyserons les changements de comportements, lors des animations, que l'intégration de ce cadre engendre.

Coup de pouce relais est un lieu de jeu libre ouvert à tous. Le jeu libre prendrait-il une autre dimension que celle qui consiste à dire que le jeu est pratiqué pour le seul plaisir de lui-même ? Est-ce que les adultes jouent et comment jouent-ils?

Le cadre proposé à Coup de Pouce Relais a-t-il des répercussions sur la dynamique de quartier ?

J'articule ce projet autour d'une problématique :

En quoi la pratique du jeu libre participe-t-elle à la création et à l'entretien de liens dynamiques entre habitants du quartier ?

Ma première hypothèse est que le jeu est facilitateur de liens. Les caractéristiques du jeu en font un support naturel à la mise en relation. Par le jeu, on se découvre, on est ensuite plus à même d'aller vers l'autre. Le jeu est apprentissage de la socialisation, des solidarités, des échanges et des négociations nécessaires à la dynamique d'un quartier. J'étaierai l'observation des joueurs par des éléments théoriques des domaines de la psychologie (Winnicott), de la pédagogie (Brougère) et de l'histoire (Huizinga).

Ma seconde hypothèse montre que Coup de Pouce Relais est un lieu efficient en termes d'accueil et d'objectifs. En comparant notre espace-jeu à d'autres lieux de jeu, je fais ressortir les particularités de Coup de Pouce Relais. Je mettrai en regard de ces constats, ma fonction d'animatrice médiatrice afin d'extraire toutes les

composantes qui participent à la création et à l'entretien de liens dynamiques sur le quartier.

Enfin, la troisième hypothèse démontre que l'animation d'aires de jeu libre hors les murs a un impact nécessaire et important sur ces liens dynamiques. Ces animations maintiennent une activité jeu dans la cité, initiatrice de lien et favorisant la rencontre. Je parle de la rencontre spontanée, du fait de se reconnaître et de se saluer. Cette hypothèse démontre la volonté de l'association d'aller à la rencontre des habitants.

Ma réflexion est enrichie d'observations faites sur le terrain que je recueille au moyen de plusieurs outils (notes, fiches d'évaluation) et de temps de réflexion (réunions d'équipe entre salariés, et salariés/bénévoles, analyses de la pratique). Ces observations illustrent mon propos qui s'appuie sur des éléments théoriques puisés dans différents ouvrages tels que des travaux de recherche, des essais en psychologie et en sociologie (*Jeu et Réalité*, *Homo ludens*, *Jouer/Apprendre*, *Des espaces pour jouer*). J'ai participé à plusieurs festivals de jeu en France et à l'étranger et à de nombreuses animations en extérieur et en intérieur en milieu urbain et rural pour pouvoir comparer les comportements des joueurs.

J'applique, pour l'expérience d'animation, une méthodologie de projet dont j'extrais trois composantes :

- Le diagnostic : il s'appuie sur les éléments de description de l'environnement présentés dans la première partie de ce document. Il est nécessairement partagé entre les professionnels et les habitants. Il s'agit de la phase d'analyse qui aboutit à des hypothèses de travail qui se matérialisent par la mise en œuvre de projets. Ces projets, tous à destination des adultes, seront exposés dans ce document et montreront la place faite à l'adulte au sein de l'espace-jeu.

- La communication interne et externe est garante d'une bonne mise en marche et du déroulement du projet. J'assure la coordination de tous les projets et m'appuie sur l'aide d'une animatrice pour en animer certains.

- L’évaluation que je définis en amont des projets sert à les échafauder. De même, l’évaluation assure la cohérence des projets et rend compte de leurs effets. J’ai élaboré une grille d’évaluation (annexe1) que je soumettrai aux participants et aux partenaires à mi-parcours et en fin d’année qui me servira de base d’évaluation des différentes actions.

Les différents projets d’animation sont présentés dans le document pour illustrer les hypothèses.

Je débute ce document par une présentation de l’environnement qui me permet de situer géographiquement l’association Coup de Pouce Relais et d’en préciser son projet.

Ensuite, je traiterai chaque hypothèse en me basant sur des observations de terrain que j’éclairerai par des aspects théoriques comme la notion de cadre dans l’animation d’aires de jeu libre, la notion de jeu libre, la question du lien dans le jeu.

Pour finir, la conclusion synthétisera les analyses réalisées et amènera une réflexion globale sur la place du jeu dans la cité.

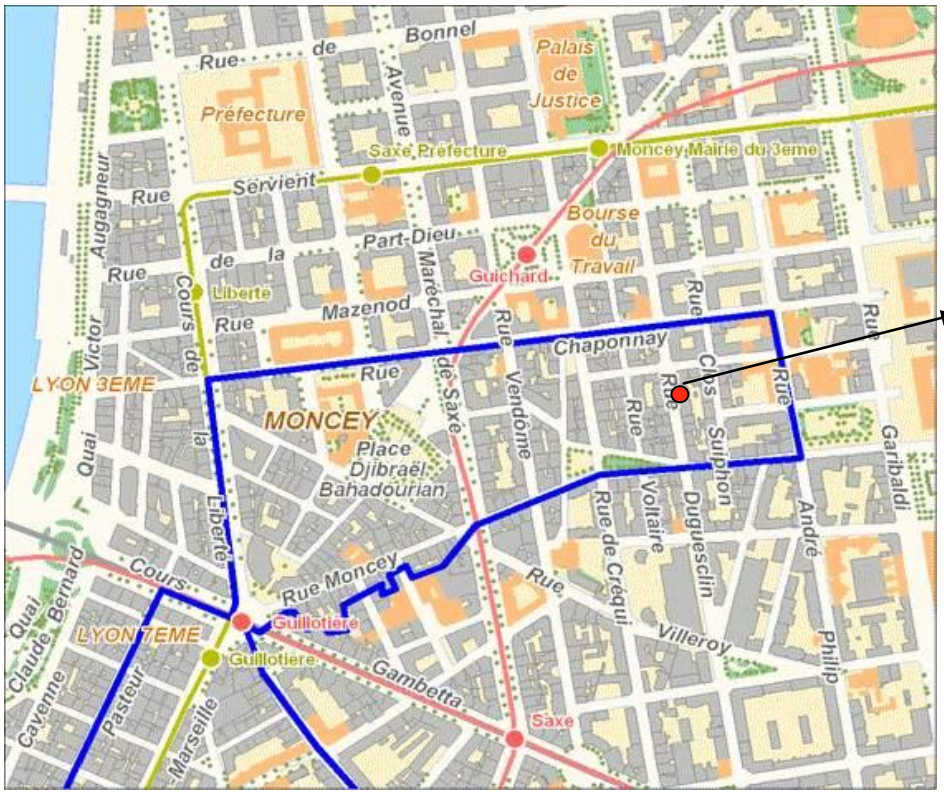
II.PRESENTATION DE L'ENVIRONNEMENT

II.1- Les quartiers Moncey Voltaire dans la Zone Urbaine Sensible* « Guillotière »

La ZUS « Guillotière » s'étend sur le 3ème et le 7ème arrondissement de Lyon et Les quartiers Moncey-Voltaire sont eux sur le 3ème arrondissement et renvoient à deux réalités différentes. Le quartier Moncey est un quartier en réhabilitation urbaine et sociale, dynamique et de plus en plus attractif. Traditionnellement quartier d'accueil des populations immigrantes, il se recompose et se caractérise actuellement par une plus forte hétérogénéité sociale. Se côtoient des habitants aux origines différentes avec une proportion importante d'habitants réfugiés ou demandeurs d'asile. Sur Voltaire, l'immigration est aussi présente mais plus effacée par un grand nombre de ménages à revenus moyens et hauts. On note sur Voltaire la présence d'une population ayant des revenus plus élevés que sur Moncey, mais la globalité Moncey-Voltaire équivaut à la moyenne des quartiers en contrat de ville, à savoir 22% des ménages sont allocataires à bas revenus.

Coup de Pouce Relais se situant sur le 3ème arrondissement de Lyon, je donnerai des chiffres concernant cet arrondissement et la ZUS « Guillotière ».

* Les zones urbaines sensibles (ZUS) sont des territoires infra-urbains définis par les pouvoirs publics pour être la cible prioritaire de la politique de la ville, en fonction des considérations locales liées aux difficultés que connaissent les habitants de ces territoires.



II.1.a -Population :

Le 3ème arrondissement de Lyon compte 82568 habitants, 5182 (6%) habitent la ZUS «Guillotière » auxquels il faut rajouter les habitants du 7ème arrondissement. La ZUS a un total de 9166 habitants et une superficie de 27 hectares (soit 4% de la superficie totale du 3ème arrondissement). Le 3ème fait partie des arrondissements les plus denses de Lyon. On note également une augmentation de 10% des naissances, qui montre que cet arrondissement est attractif. Il n'est pas loin du centre ville de Lyon et abrite une grande zone d'activité tertiaire qui assure une économie dynamique. Un portrait chiffré[1] de la ZUS « Guillotière » indique que les taux de chômage et de non diplômés sont plus élevés que ceux de l'arrondissement. On remarque également une forte proportion sur la ZUS de moins de 25 ans, ainsi qu'un taux plus important d'étrangers et de familles monoparentales.

[1] Site de la Délégation Interministérielle à la ville http://sig.ville.gouv.fr/Synthese/8212101

	ZUS La Guillotière	Commune Lyon 3e Lyon 3e	ZUS du département	ZUS de la région
Sources INSEE RP 1999/DGI 2004 (données fiscales)/ Ministère de l'Intérieur (2005) / Ministère de l'Education Nationale (2004) / CNAM (2006)				
Chômage (1999)	19.2 %	11.6 %	22.4 %	24.0 %
Non-diplômés (1999)	23.4 %	12.9 %	33.3 %	34.3 %
Moins de 25 ans (1999)	39.8 %	31.4 %	39.2 %	39.4 %
Etrangers (1999)	17.0 %	7.7 %	19.2 %	19.8 %
Familles monoparentales (1999)	18.6 %	14.4 %	21.5 %	21.8 %
Revenu médian par Unité de consommation (2004)	11389	n.d.		
Ménages non-imposés sur revenus (2005)	46.0 %	n.d.	49.9 %	51.6 %
Locatifs HLM (1999)	11.6 %	13.5 %	57.1 %	60.8 %
Bénéficiaires de la couverture maladie universelle complémentaire (2006)	18.0 %	8.7 %	21.1 %	20.5

On note que 46% des ménages de la ZUS sont non imposés. Historiquement, des populations socialement, culturellement et économiquement variées se sont côtoyées dans le 3ème arrondissement. Les habitants se sont regroupés pour faire éclore des associations socioculturelles, de l'aide au devoir. Aujourd'hui les associations héritent de cette pratique qui les lie intrinsèquement les unes aux autres. Certains habitants de longue date sont des figures emblématiques et incarnent la mémoire vivante du quartier.

II.1.b -Tissu associatif :

J'ai rencontré une habitante en entretien individuel qui témoigne d'une volonté partagée de solidarité locale. Cette volonté est inscrite depuis une trentaine d'années

et est portée par des habitants qui sont maintenant âgés et de moins en moins nombreux. Ces habitants, tous parents d'élèves dans les années 70, ont mis sur pied un Comité pour Nos Gosses afin de proposer aux enfants du quartier des temps collectifs, des activités et des sorties. Le comité a aujourd'hui disparu et la dynamique est reprise par les associations. Ces habitants militants sont encore pour la plupart membres des différents conseils d'administration. En parallèle, on voit l'éclosion de nombreuses associations comme la Maison Pour Tous/salle des Rancy, ADOS, ASFI. L'association la plus ancienne, la Maison Pour Tous/salle des Rancy est phare dans le paysage associatif lyonnais et fait rayonner le quartier sur l'ensemble de l'agglomération. Ces 1500 adhérents viennent parfois de loin. Cette structure n'oublie pas son ancrage local : les associations et les habitants la côtoient fréquemment.

Un comité d'habitants s'est créé lors du projet de requalification urbaine du quartier Moncey en 1998. Ce comité a milité pour que les souhaits des habitants ne soient pas noyés dans les projets institutionnels et pour que le travail inter-associatif soit soutenu par les collectivités territoriales. Ce comité est à l'origine de la création d'un centre social, structure jusque là inexistante, qui a ouvert ses portes en 2006.

La présence sur le même territoire d'associations différentes est l'une des composantes nécessaire à une dynamique de quartier.

II.1.c -Les partenaires :

La Maison Pour Tous a longtemps été seule maître d'œuvre de la vie associative. L'arrivée de nouvelles associations a coïncidé avec la mise en place du Développement Social Urbain en plein cœur du quartier Moncey. Ce dernier a eu parmi ses principales missions d'œuvrer pour une offre socio-éducative adaptée. Le DSU s'est alors appuyé sur les associations existantes pour appliquer une politique tarifaire cohérente et assainir des pratiques « d'animation sauvage ». En effet, deux associations à l'organisation opaque (pas de personnel formé, pas de budget, pas de statut officiel,…) proposaient des sorties gratuites aux enfants du quartier sans inscriptions préalables et avec des encadrants non formés (le plus souvent des jeunes du quartier qui cherchent à déployer leur influence sur le territoire). Le DSU a

missionné et soutenu financièrement les projets au titre du lien social dont l'espace-jeu de CDPR.

Le partenariat a d'emblée été effectif et s'est rapidement fédéré autour de la rédaction d'une charte de valeurs partagées (annexe 2). Cette charte a favorisé la connaissance mutuelle des associations et autres partenaires éducatifs et a permis à chaque structure de verbaliser ses valeurs et objectifs de travail. Les rencontres régulières durant deux ans ont fait naître un document référentiel. Chaque signataire de la charte en possède un exemplaire auquel il se réfère pour toute élaboration de projets. Cette charte incarne le rôle de garde-fou en matière de valeurs et de pratiques éducatives. Cette charte influence notre positionnement, nos réponses éducatives et induit un relais dynamique entre les structures. Concrètement, la charte se traduit par une connaissance mutuelle des acteurs, qui incitent la population à découvrir les autres associations. Nous avons des liens dynamiques entre acteurs associatifs ce qui a un effet direct sur la population : les habitants perçoivent une cohérence éducative.

II.2- Coup de Pouce Relais

Je travaille depuis trois ans dans une association située au cœur du quartier Voltaire. L'association Coup de Pouce Relais (CDPR), existe depuis 2000. Elle est née de l'initiative de 4 associations de la ZUS « Guillotière » : l'Association de Solidarité Français/Immigrés (ASFI), l'Association pour le Développement et l'Orientation Scolaire (ADOS), l'Association Service Social Familles Migrants (ASSFAM) et Habitat et Humanisme. Ce projet est issu de demandes d'habitants qui exprimaient leur besoin d'un lieu de rencontres intergénérationnelles, d'écoute et de soutien à la parentalité.

L'ASFI a disparu un an après l'ouverture de CDPR, il a été décidé que CDPR reprendrait l'accompagnement scolaire primaire. CDPR est donc un lieu de soutien à la parentalité où deux actions coexistent :

- L'Espace Jeu qui touche 130 familles et 10 collectivités (crèches, associations, écoles maternelles et primaires, maison pour tous, centres de loisirs) avec des séances de jeu sur place, un service de location, des prestations comme les ateliers langage (ateliers hebdomadaires sur l'année scolaire) ;

- L'accompagnement à la scolarité avec 35 familles.

Le support choisi pour entrer en relation avec le public est le jeu. Il est présenté comme objet culturel et social, et par là même éducatif, permettant les échanges tout en privilégiant le plaisir. Le jeu est présent dans toutes nos actions. Nous disposons d'un stock de jeux et jouets nous permettant de diffuser la pratique du jeu au sein du quartier. Nous proposons des séances de jeu sur place et de la location de jeux et de jouets.

II.2.a – Qu'est-ce qu'un espace-jeu ? :

Les ludothèques et espaces-jeu sont encore perçus comme des lieux nouveaux qui suivent les évolutions sociales et familiales en apportant des réponses inédites aux familles, aux collectivités et aux institutions. En France, ces lieux ont vu le jour pour 40% d'entre eux avant 1983[2], la première ludothèque étant apparue à Dijon en 1967, période marquée par l'augmentation des activités économiques et par l'entrée dans la société de consommation. Il s'agissait à l'époque de lieux de prêt de jeux, faisant souvent partie d'une entité autre (hôpitaux, entreprises). De 1985 à 1989 les pourcentages de création ont augmenté en lien avec l'évolution de la société et la place de l'enfant. Le mot 'ludothèque' entre pour la première fois au Dictionnaire du français en septembre 1987. En 1991 on compte environ 850 ludothèques[3].Les avancées en psychologie valorisent le jeu, les travaux de Mélanie Klein et Winnicott qui reprennent le travail de Piaget et Freud, témoignent de l'intérêt de la recherche pour le jeu. Des ouvrages sociologiques comme *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois témoignent de l'universalité du jeu. Le travail des femmes, les évolutions familiales avec entre autre le renouveau du rôle des pères ont aussi concouru à populariser ces lieux qui sont devenus petit à petit concurrentiels à la rue.
La loi du 4 juin 1971[4] remplace l'autorité paternelle par l'autorité parentale. L'émancipation féminine se traduit par la contraception, l'interruption volontaire de grossesse, le divorce par consentement mutuel, l'accès aux responsabilités en milieu professionnel. Les hommes ont vu leur congé parental s'allonger, aujourd'hui ils

[2] E.THIEBAULT- *Ludothèques, Petite enfance et Intégration*-ALF-1992
[3] A.CHIAROTTO- *Les ludothèques* - CERCLE DE LA LIBRAIRIE –1991, p 80
[4] S.COHEN- *Sa vie, c'est le jeu* – PUF éducation et formation- février 2003, p36

peuvent même demander un congé parental d'éducation. Tous ces changements ont des effets sur les hommes, les femmes, les enfants et intrinsèquement sur la structure familiale.

Une étude nationale de 1988[5] recoupe les objectifs des ludothèques et en dégage des valeurs récurrentes, bien que les objectifs s'adaptent à l'environnement lié au lieu d'implantation. Les objectifs les plus courants tournent autour de la relation mère/enfant; des relations entre enfants, enfants et adultes, et entre adultes ; de la socialisation ; et de la préparation à l'école. Viennent ensuite les échanges interculturels, la reconnaissance du jeu, l'éducation de l'enfant à la consommation.
Ces objectifs définissent les ludothèques et espaces-jeu comme des lieux de rencontres avec, l'enfant au centre des préoccupations, le jeu et la socialisation comme lignes directrices.
Ces lieux ont des caractéristiques communes qui en font des espaces de convivialité :

- Ils sont implantés sur des axes de circulation : à proximité des écoles, des habitations, des commerces. Cette proximité permet deux choses :

- avoir un lieu de jeu sécurisé sans s'éloigner du domicile.
- Les rencontres informelles entre animateurs et familles dans le quartier.

- Les modalités d'inscription et les horaires d'ouverture sont souples, l'accent est mis sur l'accueil.
- L'accueil inter âges qui favorise la fréquentation des fratries, en famille et l'accueil des plus jeunes.
- Ils offrent une autre façon de jouer : les adultes favorisent le jeu et le valorisent.

II.2.b - Les objectifs de Coup de Pouce relais :

En tant qu'association de quartier, CDPR répond aux besoins exprimés des habitants de se rencontrer et pouvoir échanger autour de leur rôle de parents. Les actions menées sont systématiquement réfléchies avec le public, les partenaires concernés et les bénévoles. Les bénévoles sont 30 pour l'accompagnement au

[5] E.THIEBAULT- *Ludothèques, Petite enfance et Intégration*-ALF-1992

travail personnel et 10 pour l'espace-jeu. Les objectifs premiers de l'association sont :

auprès de l'individu :

- développer l'imaginaire,
- favoriser la prise de parole,
- développer les apprentissages de base ;

auprès de la famille :

- développer le dialogue et la complicité,
- sensibiliser à l'importance de jouer et à sa valeur éducative,
- développer les liens inter- générations ;

auprès de la vie sociale :

- favoriser la socialisation par les règles du jeu,
- développer les liens sociaux par la convivialité,
- soutenir les solidarités,
- tisser des liens inter- culturels,
- susciter la rencontre.

Les actions de CDPR se situent dans le cadre du Projet Educatif Local de Lyon dont les trois grandes orientations sont :

- La réussite scolaire de tous les enfants et les jeunes en contribuant à la mission éducative de l'école,
- Contribuer à l'épanouissement de l'enfant, son ouverture au Monde et au développement de ses potentialités
- Contribuer à l'éducation au « vivre ensemble », à la civilité et à la citoyenneté, aux règles de comportement indispensables à la vie en société et à une vie personnelle réussie.

Coup de Pouce relais est, de par son histoire, ancrée dans ce quartier, elle est le reflet de la vie de quartier. Les habitants côtoient l'association mais pas avec les mêmes motivations, les gens se croisent parfois se rencontrent, tout comme cela arrive à l'échelle du quartier. On voit les mêmes personnes sans leur adresser la

parole, on va dans les mêmes lieux de loisirs, les commerces, on se reconnaît sans se connaître.
Je remarque que lorsque la rencontre a lieu au sein de l'espace-jeu, elle perdure inévitablement en dehors de l'association puisque les habitants partagent le même périmètre de vie. La rencontre est plus simple comme si l'expérience du jeu partagé rapprochait les gens.

Je constate que le public fréquentant l'espace-jeu n'est pas le même que les familles de l'accompagnement à la scolarité. Ces deux activités renvoient à des besoins différents. Certaines familles recherchent un lieu de loisirs et de détente alors que d'autres demandent un soutien, un accompagnement. A l'espace-jeu, la majorité des familles ont des revenus moyens et hauts alors qu'en accompagnement scolaire les revenus des familles sont bas et moyens. Les familles de l'espace-jeu sont installées matériellement et consacrent du temps à passer en famille. Les familles de l'accompagnement scolaire sont prises dans des préoccupations matérielles (logement, salaire,…) qui alourdissent le quotidien à tel point que les temps de loisirs sont rares. Certaines familles fréquentent les deux activités mais elles ne sont pas représentatives de notre public qui reste clivé. Nous cherchons à gommer ce clivage en animant chaque été des aires de jeux sur les places publiques. Ces nombreuses animations de rue sont l'occasion de faire se côtoyer tous les publics d'âges et de catégories socioprofessionnelles différents. Je pointe deux éléments nécessaires pour faciliter la rencontre :

- le jeu, qui fait office de médiateur
- des professionnels qui proposent un cadre bienveillant

Sans avoir de plan de communication (nous possédons une plaquette que l'on distribue aux partenaires et aux familles), 130 familles adhèrent à l'association. Le moteur principal de notre communication est le bouche à oreille, principe actif de la vie de quartier. Je peux conclure qu'en fil rouge derrière ces objectifs on trouve la rupture de l'isolement : éviter l'isolement des personnes et combattre la ghettoïsation des sous-quartiers en les reliant et en faisant venir des habitants d'autres quartiers.

II.3- L’animatrice

Mon poste d’animatrice médiatrice a été créé suite au développement de l’association. Ma collègue seule animatrice (et seule salariée) ne pouvait plus répondre aux nombreuses sollicitations du public et des partenaires. J’occupe un poste « d’animatrice médiatrice » ce qui indique que je suis là pour faciliter les relations entre les gens durant les accueils. Nous accordons beaucoup d’importance à la notion d’accueil, en cherchant à offrir un accueil individuel chaleureux. Ceci nécessite du temps et des moyens humains. CDPR se veut être un lieu ouvert, où l’on peut exercer une activité conviviale, rencontrer des habitants du quartier, dans un cadre bienveillant.

Je suis la première interlocutrice du public, disponible et accueillante. Ma fonction de médiatrice est incluse dans l’animation, elle induit une écoute et une attitude bienveillante face au public.

Je suis chargée de toutes les activités de l’Espace Jeu :

- Accueils familles et assistantes maternelles: il s’agit de 3 séances hebdomadaires, que j’encadre avec des bénévoles. Les enfants et adultes jouent librement dans l’espace. Ils peuvent aussi emprunter des jeux, à cette occasion, je suis souvent sollicitée par les adultes pour des conseils.
- Accueils de groupes de crèches, Relais d’Assistantes Maternelles et centres de loisirs : les adultes accompagnateurs ne sont en général pas les parents. Les différentes pratiques professionnelles se confrontent et s’enrichissent.
- Accueils de groupes d’adolescents : par le biais d’une association du quartier, 2 groupes de jeunes viennent avec leurs animateurs pour des séances de jeu.
- Atelier langage : j’anime et coordonne cet atelier, un groupe de 8 enfants d’école maternelle vient à l’année suivre un atelier spécifique favorisant la communication verbale par le jeu.
- Ateliers jeu sur le temps scolaire dans une école maternelle : J’anime et coordonne l’action. Tous les jeudis après-midi et les vendredis matins 4 groupes de 9 enfants de la section des moyens se succèdent dans une salle polyvalente de l’école où j’installe des aires de jeu libre.
- Animation de soirées jeu adultes : en partenariat avec la Maison Pour Tous, des temps conviviaux sont proposés aux adultes.

- Accueil et encadrement des bénévoles : mise en place de temps de découvertes de jeux et mise à disposition du local sur une tranche horaire pour que les bénévoles s'approprient les locaux.
- Achats des jeux et suivi du stock : entretien, rangement.
- Mise en place d'un logiciel de gestion des adhérents et du stock de jeu.
- Location de jeux et jouets aux particuliers et collectivités
- Le développement de l'espace-jeu.

Je suis confrontée à différents publics, ce qui nécessite une réelle adaptation de l'environnement et de mon comportement. Dans la même journée, je suis amenée à travailler avec des tout-petits, des adolescents, des primaires et des adultes d'origines sociales et culturelles variées. L'accueil des bénévoles prend aussi beaucoup de temps mais ceux-ci sont nécessaires à la bonne mise en œuvre de nos actions. L'association fonctionne avec une quarantaine de bénévoles, ce qui représente trois équivalents temps plein.
Je pense que pour qu'il y ait dynamique de quartier, la mise en lien des personnes entre elles et avec des structures associatives est indispensable. De plus, l'animation d'un réseau de bénévoles (habitants du quartier) est un élément primordial de la vie de quartier. Les bénévoles sont soit co-animateurs des séances de jeu soit administrateurs, parfois les deux. Une dizaine de bénévoles fait partie de différents conseils d'administrations d'associations du quartier ou d'ailleurs.

II.4- L'espace-jeu de Coup de pouce Relais

Lors de leur première venue, l'abondance de supports divers pour jouer est toujours surprenante autant pour les enfants que pour les adultes. L'objet jouet est bien entretenu et mis en scène pour susciter l'envie. Il est présent en grand nombre mais dans un ensemble cohérent, pensé qui fait que l'abondance n'est pas perçue comme fouillis. En animation, le jeu est souvent utilisé avec peu ou sans matériel, en animation-jeu, l'objet jouet prend toute sa dimension. Il est manipulé, questionné, analysé pour ensuite prendre vie entre les mains des joueurs. Les objets sont

sélectionnés pour leur qualité esthétique. Je cherche à multiplier les esthétiques, à ne pas en imposer une. Cela dit, les critères d'achat se font en fonction de la « jouabilité » de l'objet. Ce dernier doit permettre l'évasion, la rêverie, l'expérimentation.

Psychiatre des hôpitaux et psychanalyste, Patrick Huerre analyse l'intérêt du jeu dans la construction de l'individu et décrit le jouet comme suit :« *Un jouet est mauvais s'il ne laisse pas d'espace à l'imagination, si tout est prévu pour répondre par avance aux questions que l'enfant se pose. Il est mauvais lorsqu'il se ferme sur un mode d'emploi univoque, lorsqu'il rétrécit le champ de l'imagination. Il est mauvais s'il ne peut être dévoyé, subverti, transformé. A l'inverse, le bon jouet se prête à de multiples usages, en solo ou à plusieurs, il ne requiert aucune condition particulière, ne se brise pas au premier choc. Avec du papier, par exemple, on peut faire un bateau, une voiture, un satellite ou jouer à la balle.* »[6]

Retenons que le jeu est avant tout un choix de l'individu et qu'il est absolument fictif. C'est l'aspect fictif qui fait que le jeu est jeu et qui opère une distance avec la réalité. Dans *jeu et réalité*, Winnicott, évoque l'importance du jouet. Le jouet n'apparaît qu'avec l'objet transitionnel, choisi par l'enfant comme expérience intermédiaire, « *entre le pouce et l'ours en peluche, entre l'érotisme oral et la véritable relation d'objet* ».[7] Le jeu est la capacité qu'a l'enfant de créer un espace intermédiaire (« l'espace potentiel ») entre le monde extérieur et intérieur. On peut penser que l'expérience de jeu est alors une extension de l'aire transitionnelle. L'enfant se crée une réalité psychique en lien avec son environnement, le dehors (l'environnement) affecte le dedans (la réalité psychique).

II.4.a- Choix d'une classification des jeux et jouets, le système ESAR:

L'espace-jeu de CDPR se module selon le public accueilli. Nous utilisons pour classer les objets jeux et jouets une classification appelée ESAR, élaborée par D. Garon une psychopédagogue québécoise. Cette classification est basée sur les stades de développement de Piaget, psychologue cognitiviste.

[6] P. HUERRE – *Place au jeu ! Jouer pour apprendre à vivre* – NATHAN, 2007 p69
[7] D.W.WINNICOTT-*Jeu et réalité*- GALLIMARD-2002

« *Choisir un objet de jeu, c'est l'observer, le décrire, le décomposer sous tous ses aspects pour bien le comprendre. C'est aussi établir des liens logiques entre un objet particulier, une étape donnée et les intérêts ludiques du joueur, ses compétences et ses limites. Le système ESAR puise sa raison d'être et sa démarche méthodologique dans une telle préoccupation.* »[8]

L'approche Piagétienne est intéressante car elle propose des stades observables. Par la description de séquences de jeu, Piaget trace un portrait-type des caractéristiques ludiques, de la naissance à l'âge adulte. Il se dégage trois catégories de jeux, les jeux d'Exercice, Symboliques et de Règles, auxquelles Denise Garon ajoute les jeux d'Assemblage[9] (en remplacement « des jeux de construction » de Piaget qui ne sont pas exhaustifs) :

- Les jeux d'Exercice : correspondent à la période sensori-motrice où l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent.

- Les jeux Symboliques : sont connus comme l'apogée du jeu enfantin, ils renvoient à la période représentative avec l'accès au symbolisme. L'enfant n'a plus besoin de l'objet pour jouer et peut « imaginer » sa présence. C'est le jeu du « faire-semblant », du « comme si ».

- Les jeux d'Assemblage : L'enfant peut construire ou assembler dès son plus jeune âge et cela va se complexifier avec le temps. Ces jeux de construction réalisent une transition avec les créations intelligentes et la solution des problèmes.

- Les jeux de Règles : marquent la période sociale qui inaugure par l'acceptation de la règle, la loi sociale et confère une place dans le groupe.

Ces différents stades sont le reflet du développement cognitif de l'enfant, ils ne s'effacent pas mais sont plutôt chacun le socle de l'autre. Les initiales de ces familles composent l'intitulé du système ESAR. Ces quatre stades nous permettent de penser les aires de jeux et la transition d'une aire à l'autre. Par l'aménagement de l'espace et les objets choisis on rend compte de la progression naturelle de l'individu. Dès les premiers mois de la vie, *« l'enfant exerce ses mouvements et ses gestes, et il répète des bruits pour le plaisir des résultats obtenus. Par la magie des mots, de l'image et*

[8] D. GARON - *Le système ESAR, guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets* - Cercle de la librairie - 2002
[9] Ibid

du symbole, il fait semblant, il se transforme, il joue des rôles, il imite des gestes, des situations, des personnages déjà vus. Il se met à construire, à agencer, à emboîter, et à assembler des objets de forme et de couleurs différentes. Plus tard, il s'habitue à suivre des consignes, à respecter des règles qui rendent possible les premiers jeux collectifs. Ces jeux le conduiront jusqu'au seuil de l'adolescence où il prendra plaisir à jouer à des jeux de règles qui exigeront des stratégies de plus en plus élaborées jusqu'à ce qu'il atteigne les compétences nécessaire aux jeux adultes. A tout moment, celui ou celle qui joue peut réutiliser les compétences antérieures déjà acquises en même temps qu'il progresse vers de nouvelles habiletés. »[10]

Les aires de jeux proposent une famille de jeux, les quatre familles étant toujours présentes dans l'espace-jeu.

II.4.b- Description de l'espace-jeu :

L'espace est pensé et agencé, les aires de jeux mises en scène. Ce concept d'organisation de l'espace est nommé « cadre ludique »[11]. Ce cadre se définit par cinq composantes :

- la présence adulte, qui se réfléchit à partir de l'âge des joueurs,
- les espaces de jeu et leurs aménagements,
- les choix d'objets,
- des espaces de circulation,
- des règles d'utilisation de l'espace.

Dans un espace-jeu, nous devons essayer de proposer de bons supports de jeu, en nous détachant de la mode et des jeux polluants pour le jeu de l'enfant dont le marché foisonne. Tous les jouets qui font à la place de l'enfant sont à proscrire. Le train faisant le bruit du train, les poupées parlantes parasitent le mouvement naturel du joueur qui n'a peut-être pas envie de nourrir la poupée quand elle le demande. Nombre de dînettes, outils, aliments sont à l'effigie de grandes marques, ces informations n'améliorent pas le jeu même si l'enfant les reconnaît. Il ne faut pas

[10] Denise GARON - *Le système ESAR, guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets* - Cercle de la librairie - 2002, p22
[11] Odile PERINO – *Des espaces pour jouer*- ERES- 2006

perdre de vue que les objets jouets sont aussi des produits de consommation. A l'espace-jeu, les objets sont aussi neutres que possible.

L'adulte est une composante du cadre ludique, sa présence est nécessaire, son positionnement réfléchi. Nous devons noter l'évolution de la famille qui implique que l'enfant est rapidement en collectivité ou chez une assistante maternelle, il grandit en présence d'adultes. La présence ne suffit pas, l'enfant ne jouera pas si l'adulte qui l'accompagne ne le porte pas psychiquement. Ce positionnement n'est pas évident à trouver, on est dans la nuance, être là mais pas trop. Le cadre physique de l'espace indique aux adultes où ils peuvent s'installer et je suis là pour les aider à trouver leur place. Je leur explique comment ils peuvent être disponibles pour l'enfant sans être à proximité de lui. C'est par des choses simples comme le regarder régulièrement, lui signifier qu'ils sortent de la pièce, lui répondre quand l'enfant vient les solliciter, que les adultes restent présents psychiquement, ce cadre là est abstrait mais autant nécessaire que le cadre physique. Le jeu s'installe, par l'existence du cadre nécessaire à chaque individu, qui lui garantit une sécurité physique et affective. Winnicott[12] parle du phénomène transitionnel lorsque l'enfant manipule des objets pour découvrir la réalité. L'enfant met en lien sa réalité interne avec une réalité extérieure mais il ne peut le faire que s'il est sécurisé. Dans un premier temps, c'est la mère suffisamment bonne (ou un substitut), qui en s'adaptant rapidement aux besoins de l'enfant, le sécurise. Cette adaptation doit progressivement diminuer au fur et à mesure que l'enfant est capable de faire face aux frustrations, aux changements de l'environnement. Petit à petit, il s'appuiera sur ses propres capacités de création pour s'apaiser, il se différencie de sa mère. L'enfant peut désormais prendre appui sur une continuité de l'environnement extérieur, les invariants de sa réalité étant vécus comme moins menaçants.

C'est en cela que l'espace-jeu se distingue de la maison ou de l'école. Les conditions de jeu spécifiques en font un lieu à part, propice à l'expérimentation et à la rencontre.

Les adhérents entrent dans l'espace-jeu par une salle d'accueil où je les salue et règle avec eux les formalités administratives (inscriptions, paiements, retour de jeux

[12]D.W.WINNICOTT- *Jeu et réalité*- GALLIMARD-2002

empruntés,…). Je les invite ensuite à se rendre dans les salles de jeu, qui s'offrent à eux :

- la salle des jeux de société, appelés jeux de règles, se trouve à côté de l'entrée. C'est une salle fermée avec des tables et des chaises pour les enfants à partir de 6 ans et adultes. Les jeux de règles sont effectivement destinés aux enfants qui acceptent de suivre une règle pour que le jeu fonctionne. Ils nécessitent des compétences sociales, comme attendre son tour ainsi que des compétences cognitives et motrices, comme se repérer dans l'espace, jeter un dé. Les plus petits, dès quatre ans, vont aussi jouer dans cette salle, malgré l'inadaptation du mobilier, et jouent en suivant ou détournant la règle et/ou le matériel proposé. Cette démarche de laisser accès aux aires de jeu s'inscrit dans le jeu libre que nous appliquons. Le jeu libre se traduit par un accueil, une posture et un aménagement de l'espace particulier. Je suis souvent sollicitée pour l'explication des règles et le choix de jeux. Les adultes comme les enfants n'aiment pas lire les règles, c'est bien trop fastidieux ! Les adultes jouent ou arbitrent, ils aident à maintenir la règle du jeu. Ils sont détenteurs de la règle. Ils expérimentent ici le fait de poser un cadre indiscutable, non négociable.
- La salle d'activités calmes propose des coins avec différents supports qui nécessitent tous un comportement calme. On y trouve un coin lecture avec deux bacs à livres (un pour les moins de 8 ans et un pour les plus de 8 ans), un coin de jeu de construction en bois, deux tables à dessin, un coin avec des puzzles géants à réaliser au sol. Une banquette et un tapis délimitent le coin lecture, les autres coins cohabitent naturellement, puisque tout le monde joue assis par terre.
- Le coin des jeux d'assemblage et de construction est juste avant la grande salle dans un recoin. Les gens sortent le matériel choisi des étagères et jouent avec, au sol. Une banquette est présente et plutôt utilisée par les adultes, un paravent délimite l'entrée de l'espace. La place de l'adulte est ici très intéressante car il est moteur, il relance l'activité de l'enfant qui se démotive facilement avec ce matériel. Quand les adultes ne le font pas, les enfants leur rappellent qu'ils ont besoin d'eux, que seuls ils n'y arrivent pas. Je suis là pour apporter des éléments techniques et je décompose les étapes avec eux puis

passe le relais à l'adulte ou prend la place de l'adulte s'il ne désire pas continuer.

- La grande salle est divisée en quatre aires de jeux, reliées par un couloir de circulation, où l'on déambule à pied ou avec des éléments de motricité (petites voitures, sièges à roulettes,…) :

- L'aire des jeux d'exercice est légèrement en retrait des trois autres, car elle se situe dans un renfoncement. Cette aire est délimitée par deux grands tapis de sol moelleux, entourés par des banquettes et des éléments de motricité en mousse. Des jeux d'éveil et de manipulation sont disposés sur les tapis. Les parents prennent place sur les banquettes ou sur les tapis avec les enfants, qui selon leur motricité se déplacent seuls ou pas. Nous acceptons les enfants dès trois mois. Cette aire est la première que l'on voit en entrant dans la salle. Sur la droite, les trois aires de jeux symboliques sont en enfilade. Les adultes s'installent sur les tapis et les banquettes. Ils sont proches physiquement des enfants qui ont entre 3 mois et deux ans et jouent avec eux. La promiscuité de cette aire fait que les adultes échangent naturellement sur les enfants. Ils sont dans les jeux corporels en faisant rouler les petits, en les chatouillant. Ils sont partenaires de jeu à part entière. Je m'approche et me mets spontanément à genoux pour m'adresser aux enfants et aux adultes. Ils me font part des observations de leur enfant en jeu, de son développement,…

Il me semble que le rassemblement autour d'une activité partagée pourrait être un des éléments qui créent une dynamique de rencontre entre adultes.

- Accolée aux jeux d'exercice, l'aire de jeux de rôle est délimitée par des paravents de 1m40 de hauteur. Derrière ces paravents, un univers réel ou imaginaire, est reconstitué et proportionnel à la taille des enfants. L'aire est généralement constituée de gros éléments (tentes en formes de châteaux forts, éventaire de marchand, cuisine,…), de déguisements et d'accessoires divers selon les thèmes (fruits et légumes, coffre au trésor, animaux géants, briques géantes, brouettes,…). On pénètre dans cette aire par un paravent muni de rideaux que l'on ouvre et referme à sa guise. Les adultes vont peu dans cette aire, ils comprennent par l'agencement qu'ils ne sont pas invités à entrer. Les enfants n'ont pas besoin de l'adulte pour jouer à ce type de jeu qui amène l'enfant à se ressaisir de la réalité, à laisser libre cours à

ses pulsions. Ce jeu met à l'œuvre la représentation symbolique chez l'enfant qui peut rendre compte de sa vie psychique et inconsciente La présence d'un adulte « surveillant » n'est donc pas désirée par l'enfant qui a besoin d'un espace de recréation, d'évacuation. Les adultes observent un moment, parfois interpellent l'enfant mais ne s'imposent pas. Dans le cas où un adulte est ingérant dans le jeu de l'enfant, je l'invite à jouer à autre chose ou à discuter. Je lui fais prendre un peu de distance pour laisser jouer l'enfant.

- Deux aires de jeux de mise en scène viennent ensuite : une avec du matériel pour les moins de quatre ans et une pour les plus de quatre ans. Ces aires sont aussi la reproduction d'éléments réels ou imaginaires mis en scène avec de petits personnages comme les « Playmobil » ou les « Little People ». Les thèmes sont aussi variés que la ville, les animaux de la jungle, la fête foraine, les maisons de poupées. Les adultes s'installent volontiers, ils retrouvent leur plaisir d'enfant à animer des personnages, à manipuler un décor. Avec un air complice, je n'hésite pas à souligner à voix haute qu'il est bon de jouer. Certains adultes sont un peu gênés d'être pris sur le fait comme si prendre du plaisir à jouer était un délit ! D'autres rétorquent que ceci leur rappelle de très bons souvenirs.

Je m'interroge sur toutes ces attitudes qui sont propres à chaque individu. Même si je peux dégager des similitudes, le rapport au jeu reste très personnel. Ce dernier est bien sûr à mettre en lien avec la fonction de parent. L'espace-jeu est un lieu d'expérimentation de la relation à soi et aux autres. On élabore, on fait des essais sur le lien familial, social, culturel, intra personnel et interpersonnel. En quoi ce travail sur le lien rejaillit-il dans le quotidien ? Comment peut-il être perçu dans la vie de tous les jours ?

II.4.c- Ce que font les adultes à l'espace-jeu :

Nous sommes ouverts aux familles et assistantes maternelles les mercredis de 14h30 à 16h et de 16h30 à 18h ainsi que les jeudis de 9h30 à 11h. Les collectivités viennent les autres jours de la semaine sur une tranche horaire précise. Nous avons choisi de limiter les séances de jeu en temps et en nombre. En effet, une heure trente c'est suffisant pour que les joueurs s'installent, profitent de différents jeux avant que l'excitation ne prenne le dessus. J'explique aux adhérents que le jeu est

une activité qui provoque des émotions fortes de plaisir, de joie, de frustration. Cette activité est donc très sollicitante. Limiter le temps facilite aussi la gestion du départ qui est annoncé dix minutes avant la fin de la séance et amorcé par le rangement des aires de jeux auquel tout le monde participe. Les adhérents savent où se trouvent les bacs de rangement et n'attendent plus mon signal, ils l'enclenchent seuls.

Nous acceptons un maximum de 20 enfants car avec les personnes les accompagnant, nous atteignons une trentaine de personnes. Ce nombre n'est pas à dépasser pour plusieurs raisons :

- je veux avoir le temps de rencontrer chaque adulte et enfant et échanger avec lui. Je n'ai malheureusement quasiment plus le temps de jouer avec les adhérents, j'ai juste le temps de les mettre en jeu,
- le volume sonore augmente et devient un parasite pour le jeu et les échanges,
- plus il y a du monde et plus l'espace individuel est rogné ; or l'individu a besoin d'espace pour évoluer, construire, inventer, discuter…

C'est l'observation des adultes qui viennent à l'Espace-Jeu qui est à l'origine de ma réflexion. Certains adultes jouent, d'autres lisent, discutent. Certains passent d'une activité à l'autre, ils jouent avec leurs enfants ou d'autres enfants, puis discutent. Je signifie aux adultes qu'ils ne sont pas obligés de jouer mais qu'ils doivent être attentifs à leur enfant. On n'impose pas l'acte de jouer ni aux enfants ni aux adultes par contre nous allons partager un moment convivial qui nécessite le respect des règles de vie en collectivité. J'invite les adultes à être garant d'un même cadre pour que la séance se passe bien. Je profite des échanges informels pour questionner les gens sur leurs habitudes de jeu. Leur réponse confirme la « pratique française » à savoir qu'en France on joue peu en famille, et que la majorité des jeux à la maison sont pour les enfants. Parmi les adultes qui ne jouent pas, je distingue ceux qui disent n'avoir jamais joué (de fait ou par goût) et ceux qui ne jouent plus (par désintérêt, par interdiction, par manque de temps,…). Selon le motif invoqué j'essaie de percevoir la relation de cette personne au jeu, m'appuyant sur le fait qu'ils viennent dans un espace-jeu. J'arrive avec le temps à faire rejouer des adultes ou les inciter à laisser leur enfant jouer comme il l'entend. Pascal Deru, animateur du réseau belge *Pour une autre idée du jeu*, définit notre métier comme suit : *« Le métier d'animateur jeu, c'est de prendre soin de la part joueuse de ceux qu'il*

rencontre. De la reconnaître, de la susciter, d'en faire tomber les craintes si elles existent, de l'ouvrir, de lui montrer des jeux et des passages qui lui conviennent. »[13]
Chaque personne qui entre à l'espace-jeu est considéré comme joueur potentiel, ceci guide l'accueil qui leur est réservé. Je suis attentive aux capacités de chacun à se mettre en jeu.

Une enquête de satisfaction auprès des adhérents révèle deux motivations principales pour venir à l'Espace-Jeu :
- partager un moment de jeu avec son enfant,
- « souffler » en offrant aux enfants un cadre sécurisé et convivial.

Dans le premier cas, il s'agit pour la plupart de parents qui ne ressentent pas le besoin d'être accompagnés dans leur rôle de parents. Dans le second cas, on note un besoin de passer le relais pour un moment. Selon leur motivation ou leur besoin, en sachant que les adultes peuvent osciller entre les deux catégories, ils vont me solliciter sur des plans différents.
J'adopte une posture qui facilite le dialogue, je me montre disponible et à l'écoute même s'il y a du monde. Une fois le dialogue engagé, puisque les enfants jouent et peuvent être pris en charge par d'autres parents ou bénévoles en cas de besoin, les parents sont déchargés et ouverts à la discussion. Une distance physique et psychique s'installe entre le parent et l'enfant pris dans son jeu. Ils ne sont pas coupés l'un de l'autre mais à une distance facilitant l'autonomie de l'un et de l'autre.

Le parent est alors ouvert à la discussion et l'enfant en sécurité dans son jeu.
Les échanges vont de la confidence à la demande de conseils:
- Les difficultés à être parent sont les plus fréquemment abordées : comment poser son autorité, comment gérer la séparation avec son enfant, comment accorder autant d'attention à chaque membre d'une fratrie, etc…
- Certains parents me livrent leurs problèmes de couple et leurs inquiétudes quant aux effets sur les enfants (disputes, séparation,…),
- Les problèmes personnels sont parfois évoqués (passages dépressifs, maladie,…).

Je ne suis pas apte à apporter une solution, et ce n'est souvent pas ce que demandent les parents. Par contre je les écoute et prends en considération leurs

[13] P. DERU- *Le jeu et le plaisir des adultes*- synthèse de conférence

doutes, leurs peurs. Cette écoute bienveillante ouvre un chemin vers l'autre, et permet de verbaliser des préoccupations puis d'orienter. J'essaie aussi d'intégrer à la discussion d'autres parents. Le but étant de créer une émulation autour de problématiques récurrentes. Les parents sont rassurés de voir qu'ils ne sont pas les seuls à être confrontés à ces interrogations. A CDPR nous croyons en la solidarité spontanée, échanger autour de son expérience de parent est un acte solidaire. Nous voulons que chacun reparte en se disant qu'il possède un savoir, un savoir faire et un savoir être qui peut apporter aux autres.

Une dynamique de quartier pourrait résider dans un travail partenarial : professionnels/habitants. J'accorde beaucoup d'importance à défendre ma place d'animatrice et en ce sens à ne pas outrepasser mon rôle. C'est pourquoi je me constitue un réseau solide de professionnels afin de pouvoir orienter au mieux les adhérents. CDPR est un lieu de soutien à la parentalité mais on ne cantonne pas les adultes à être dans leur rôle de parent. On les invite même à se détacher de cette place pour qu'ils retrouvent eux aussi le plaisir de jouer.

Il n'est pas toujours facile de m'extraire de la séance de jeu pour être dans cette écoute qui monopolise beaucoup de mon attention et de mon énergie. Je ne peux d'ailleurs pas me couper des autres adhérents pour qui je dois aussi rester disponible. C'est pour cela que nous animons les séances de jeu à deux animatrices et deux bénévoles. Pendant que j'échange avec des parents, ma collègue prend le relais, je lui renvoie les enfants ou adultes qui viennent me voir.

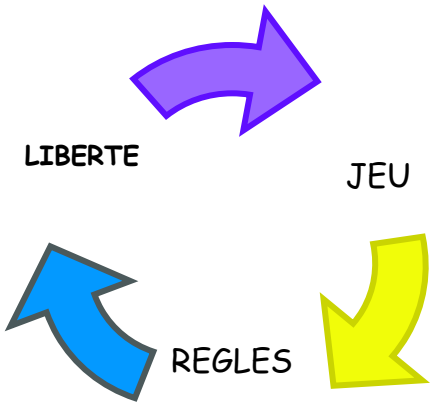
II.4.d- Une définition du jeu libre :

Nous appliquons le principe de jeu libre, les enfants vont où ils le souhaitent même si le matériel ne leur est pas destiné, ils ont le droit de manipuler les objets. Ce cadre particulier des ludothèques et espaces-jeu favorise l'autonomie de l'enfant et de l'adulte. En terme de sécurité, je suis garante avec les bénévoles et les parents du bon déroulement des séances et de la cohabitation des différentes tranches d'âge. Les accidents en ludothèques et espaces-jeu sont rares. Malgré la présence de petites pièces, de bébés sur les tapis, de plus grands parfois agités, il n'y a jamais eu d'accidents à Coup de Pouce Relais.

Coup de Pouce Relais fait partie du Réseau Jeu de la région Rhône-Alpes, le Réseau d'Actions Ludiques, qui rassemble des structures associatives et municipales travaillant avec le jeu. Ce travail en réseau a abouti à l'élaboration d'une charte qui garantit des valeurs et une pratique commune entre toutes ces structures. L'animation-jeu englobe des pratiques diverses qui oscillent sur une échelle allant de la consommation d'activité à la promotion du jeu libre. Les différents échelons renvoient à autant de postures d'animateurs. Le Réseau d'Actions Ludiques prône la diffusion du jeu libre et s'accorde sur une définition du jeu. Ce collectif œuvre pour une reconnaissance du jeu comme objet culturel et de l'activité jeu comme une pratique culturelle. Nous avons choisi comme définition du jeu celle de Colas Duflo, philosophe contemporain, présentée dans son ouvrage *Jouer et philosopher*. Cette définition cadre notre action et nous permet un savoir-faire particulier, la voici : Le jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité.[14]

L'auteur parle de l'acceptation de la règle, c'est parce que le joueur accepte la règle du jeu qu'il y a jeu. Il faut bien comprendre la règle au sens large, on ne parle pas ici seulement de la règle du jeu de société mais bien du fonctionnement, qui peut-être implicite, que les joueurs acceptent de suivre (être l'élève d'un enfant jouant à la maîtresse, prendre part à un combat de chevaliers,…).

« La liberté du joueur n'existe que toujours déjà réglée, n'existe qu'en tant que toujours déjà réglée, et n'existe que parce qu'elle est toujours déjà réglée. La légalité ludique invente la liberté ludique. »[15]



[14] C.DUFLO- *Jouer et philosopher*- PUF-1997, p57
[15] C.DUFLO- *Jouer et philosopher*- PUF-1997, p72

Le principe de jeu libre se traduit par:

- La liberté du joueur à entrer et sortir de la situation de jeu,

- La gratuité du jeu : le jeu n'a pas d'autre but que le plaisir qu'il procure,

- Le fait que le jeu soit fictif.

Hormis le principe de jeu libre qui conditionne ma posture, nous mettons l'accent sur l'accueil et tentons d'être disponible autant que possible. Ceci étant, j'ai mis en place un classeur dans lequel je répertorie les observations des séances de jeu. Cet outil m'offre un temps de mise à distance avec le réel et trace la mémoire de l'espace-jeu. Je m'appuie sur ces observations pour analyser les séances de jeu.

Travaillant dans un lieu parents/enfants, la cellule familiale et les relations intrafamiliales sont des préoccupations professionnelles constantes. Nous sommes vigilants aux relations parents/enfants, le moment passé à l'espace-jeu doit être un bon moment pour l'adulte comme pour l'enfant. Je constate que l'espace-jeu est un lieu où l'on vient avec plaisir et où les langues se délient. Les gens parlent des enfants « *Et vous, il marche depuis combien de temps ?* », « *ça m'inquiète il refuse de prêter aux autres* », « *je ne sais pas si je dois aller jouer avec lui ou pas là…* », ou conversent de manière ordinaire « *Vos vacances se sont bien passées ?* », « *Toujours bénévole cette année ?* ».

Les partenaires professionnels et les familles nous renvoient que notre pratique du jeu est professionnelle et particulière.

Lors d'une récente analyse de la pratique, l'animatrice d'un groupe de jeunes d'une association avec qui nous travaillons depuis plusieurs années, explique que lorsque les séances de jeu ont lieu dans leurs locaux et en mon absence, le cadre de l'activité reste acquis. C'est comme si les jeunes avaient intégré le fonctionnement de l'espace-jeu et étaient capables de le transférer ailleurs.

Les jeunes démontrent que l'expérimentation d'un cadre dans un lieu précis peut se transposer ailleurs que dans ce même lieu. Ils l'ont expérimenté, l'ont intégré, se le sont approprié. Est-il possible que les habitants ressentent le cadre de CDPR en dehors du lieu ?

En résumé, je m'appuie sur les constats suivants :

- les adultes expriment le plaisir qu'ils ont à venir à l'espace-jeu alors qu'ils ne jouent pas vraiment,
- Les adultes viennent en premier lieu pour accompagner un enfant et non pas pour jouer eux-mêmes,
- L'espace-jeu est un lieu de rencontre intergénérationnelle, où l'on croise des personnes socialement et culturellement diverses.

Je base ma première hypothèse sur le plaisir partagé d'être ensemble autour d'une même activité et sur le plaisir issu de la rencontre.

Je distingue également de nombreux éléments qui participent de la vie de quartier :

- L'animation des places publiques,
- Les adhérents se connaissent les uns les autres,
- Des adhérents sont bénévoles dans plusieurs associations,
- Les partenariats existants entre les associations et les associations et les habitants,
- Le plaisir de partager une activité commune.

Tout ceci impulse une dynamique de quartier qui tend à une cohésion en termes de politique d'accueil et favorise une convivialité ambiante. En mettant les habitants en lien, CDPR témoigne d'une identité du quartier.

Je vais tenter de démontrer que l'animation d'un espace-jeu a des effets sur ses adhérents, et par extrapolation sur les habitants d'un quartier. Je pose la problématique suivante :

En quoi la pratique du jeu libre participe-t-elle à la création et à l'entretien de liens dynamiques entre habitants du quartier ?

J'exposerai, en premier lieu, les vertus du jeu libre à créer et à maintenir le lien intra et interpersonnel.

III. LE JEU COMME INITIATEUR DE LIENS DYNAMIQUES :

L'activité jeu est par essence dynamique : il y a toujours interaction entre un objet et un joueur ou l'environnement et le joueur ou bien entre des joueurs. Le jeu n'est jamais vain, il amène un souffle que l'on ressent plus ou moins selon notre implication. Nous allons voir que la situation de jeu, différente de l'activité jeu peut suffire à créer un espace vécu comme hors du temps réel et faciliter les relations entre les gens.

III.1- L'expérience du jeu :

III.1.a- Les parents et le jeu :

L'année d'expérience d'animation m'a permis de sonder les adhérents de CDPR sur leurs motivations à fréquenter un espace jeu. Je leur ai soumis un questionnaire (annexe 3) qui rend compte de leurs représentations de l'espace jeu. Il ressort que les gens perçoivent l'espace jeu comme un lieu de rencontres au même titre que l'école, le square, l'immeuble, les commerces. Selon eux, ce n'est pas un lieu où ils nouent des relations mais où ils les renforcent. A la question « A quoi sert un espace jeu ? », les réponses sont :

- Pour Mme M. *« à faire des rencontres »*, selon Mme C. *« à découvrir des choses nouvelles, à offrir un lieu convivial pour les enfants et les parents* ». Mme J. trouve que *« c'est intéressant, vu que le quartier est grand c'est un lieu où l'on se retrouve par tous les temps ».* Mme B. pense que ce lieu *« ouvre les enfants, c'est différent du square car c'est vraiment du jeu, le lieu est structuré et grand, on voit du monde »*. Pour Mme T. *« C'est un lieu de rencontres, d'échanges, y'en a pas beaucoup dans un quartier ; c'est un lieu pour la relation parents/enfants : on peut être avec son enfant pour partager une activité ».* Mme K résume son propos en disant *« C'est un lieu qui sert à favoriser les rencontres parents/enfants, à faire jouer ses enfants avec d'autres enfants ».*Toutes ces réponses montrent que **c'est un lieu de rencontres et d'échanges : rencontrer des parents et parler des enfants et de la parentalité**, comme le précise Mme M. *« c'est un lieu de rencontres*

pour que les gens puissent parler et échanger, par l'intermédiaire des enfants c'est un moyen de rencontrer d'autres personnes de milieux différents » ; « c'est un lieu de vie, ça brise l'isolement ». « en discutant avec d'autres parents on se rassure, on compare l'évolution » pour Mme C.

- **C'est un lieu culturel et de loisirs au même titre que la MJC, la bibliothèque**, *« c'est un moyen de découvrir des jeux », « c'est un lieu d'animation valorisant pour le quartier. Cet équipement à une bonne image comme une bibliothèque, c'est sympa d'avoir une ludothèque dans un quartier », « lieu super accessible, c'est facile de venir et financièrement accessible. »* Pour Mme B. *« c'est un endroit culturel de plus comme les bibliothèques, les MJC ».*
- **C'est un lieu où l'on trouve une écoute professionnelle** : Mme V. évoque que *« certaines personnes y trouvent une aide, un accompagnement »*. Mme C. décrit l'accueil en disant que *« c'est un lieu où l'on se sent bien, les gens sont agréables, on peut s'asseoir, les gens sont disponibles ».* Pour Mme B. *« C'est un lieu reposant pour les parents, on a le choix de jouer ou pas ».* Mme M. évoque que *« c'est délicat de parler de choses personnelles, je discute avec les professionnelles, les professionnelles rassurent, expliquent ».*
- **C'est un lieu qui a un rôle pédagogique : les parents observent leur enfant**. Mme F. insiste sur *« le rôle pédagogique de CDPR : ce n'est pas seulement un lieu où l'on trouve des jeux, y'a un vrai rôle pédago : on voit son enfant autrement. C'est du vrai lien social, c'est un lieu de rencontres ».* Pour Mme B. *« on observe ses enfants, on les découvre évoluer !»*. *« ça sert à découvrir plein de façons de jouer dans un espace plus grand que chez soi ».*

Les adhérents perçoivent bien la dimension accordée à la parentalité et l'aspect rencontre autour d'un objet culturel. C'est comme s'ils venaient apporter une plus-value à leur parentalité en offrant à leur enfant un lieu de jeu plus grand qu'à la maison avec plein d'objets nouveaux. Ils soulignent que contrairement à la maison, l'espace et les objets sont pensés, choisis et donc adaptés. Il ressort aussi que l'équipe les rassure et que la présence de personnes de tous âges maintient des liens entre générations, fragilisés par l'éloignement et les emplois du temps chargés, *« On a un bon contact avec les bénévoles », « on tisse des liens ».*

La parentalité couvre de vastes domaines d'application dans plusieurs champs (psychologie, sociologie, santé, éducation,…) et bénéficie de plusieurs définitions. A CDPR, nous nous reportons à la charte des Réseaux d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents (annexe 4) dont on a intégré certains objectifs à ceux de CDPR comme la valorisation des rôles et des compétences des parents et les rencontres entre parents. L'école de santé publique de Huy-Waremme en Belgique propose une définition qui correspond à notre représentation de la parentalité qui est « *l'ensemble des savoir-être et savoir-faire qui se déclinent au fil des situations quotidiennes en paroles, actes, partages, émotions et plaisirs, en reconnaissance de l'enfant, mais également, en autorité, exigence, cohérence et continuité*».[16]

Autre texte de référence, la Convention Internationale des droits de l'enfant qui cite dans son article 18 une définition de la parentalité : « *principe selon lequel les deux parents ont la responsabilité commune d'assurer l'éducation et le développement de l'enfant. Le père et la mère d'un enfant seraient ceux qui s'engagent à assumer prioritairement et principalement ces responsabilités, celles attachées à la parenté et dans le lien de filiation. Le droit ne permet pas de passer de la parenté à la parentalité, mais le concept de parentalité est étendu à toute personne ayant charge d'enfant, y compris les structures de prévention et de promotion de la santé afin d'améliorer «l'environnement» des familles et les actions de la parenté au bénéfice de l'enfant.* »

Même si les gens ne jouent pas, ils sont dans un cadre suffisamment rassurant pour se sentir bien et pourquoi pas s'autoriser à jouer de nouveau. Ce que les gens ressentent même s'ils ne jouent pas, pourrait s'apparenter au fait de vivre l'expérience du jeu. Le simple fait de penser que l'on joue s'apparente au jeu lui-même. C'est pourquoi je base ma première hypothèse sur le fait que l'activité jeu est dynamique en soi. Les relations créées dans et par le jeu sont source d'interaction. On agit avec soi et avec les autres.

Il s'opère un glissement lorsque les gens jouent, leur attitude change, ils se « laissent aller » au jeu. La simple observation des joueurs, adultes et enfants, fait ressortir

[16] Wikipédia, parentalité http://fr.wikipedia.org/wiki/Parentalit%C3%A9

plusieurs indicateurs de la situation de jeu. On fait des gestes que l'on ne fait pas dans la vie courante, on peut prendre une voix différente, on vagabonde dans l'imaginaire. Nombre d'auteurs ont donné leur propre définition du jeu selon qu'ils l'abordent sous l'angle de leur discipline (sociologie, psychologie, communication,…) ou de leur ressenti (la compétition, le hasard,…). Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation et auteur de plusieurs ouvrages sur le jeu et le jouet, propose dans *Jouer/Apprendre* de lister les critères qui font qu'une situation devient une situation de jeu plutôt que de donner une énième définition du jeu. Effectivement, le jeu est une affaire bien personnelle qui le rend très difficile à définir.

Brougère évoque la métacommunication que Bateson (anthropologue et psychologue) a cernée dans la situation de jeu et le cadre de cette situation analysé par Goffman (sociologue et linguiste).

La métacommunication est, dans ce cas, l'ensemble des signaux qui transforment une situation normale en une situation de jeu. C'est le passage entre la vie et la vie jouée. J'entends souvent des expressions comme « et si on disait que… », « moi je serai et toi tu serai… », ou tout simplement « on joue ! ». Ces signaux indiquent que dorénavant les signes ne s'interprètent pas comme en temps normal. On ne se bat pas, on joue à se battre, on n'est pas un chevalier ou un fantôme on fait comme si, on doit développer une stratégie de coopération afin de sauver le monde !

« La métacommunication est un message de cadrage qui conduit à dépasser le cadre primaire pour introduire un cadre secondaire qui transforme les énoncés de celui-là et leur confère de nouvelles valeurs. »[17] L'individu utilise ces signes pour faire comprendre aux autres que l'on crée un nouvel espace, un nouveau temps, dans lequel on va s'autoriser à jouer. Ceci explique entre autres que l'on se sent hors du temps quand on joue, comme si le temps, le cadre ordinaire était suspendu. Souvent les gens me disent qu'ils ne voient pas le temps passer, c'est le cadre proposé à CDPR qui invite à vivre cette expérience du jeu. Il s'opère à la fois un changement dans la perception de la réalité et le sentiment d'être en jeu.

Le cadre est selon Goffman, le moyen de modaliser une expérience. Le cadre est à la fois la structure et l'interprétation que l'on se fait de la situation. On va passer d'une activité ordinaire à une transposition, une transformation. *« Cadrer l'expérience*

[17] G.BROUGERE - *Jouer/Apprendre*- Economica Anthropos collection Education- 2005, p44

c'est la modifier, lui donner un autre sens et cela implique une interprétation qui peut être différente selon les acteurs (…). Le jeu apparaît ainsi comme une modalisation d'une activité ordinaire ce qui implique des modifications comme 'la fonction normale de l'action n'est pas réalisée' ; 'certains actes sont exagérés' ; 'la séquence qui sert de modèle n'est pas suivie fidèlement, mais est l'objet de répétitions, de coupures, d'insertions d'autres séquences' (…). »[18] Les joueurs opèrent une transformation sur la réalité pour la changer en situation de jeu. Ces changements sont perceptibles sur eux (modulation de la voix, attitude plus ou moins réservée qu'à la normale,…). Ils exploitent leur imaginaire et font des expériences. Que les adultes jouent ou non, ils ont tous le ressenti que la séance passe vite, ils ne voient pas le temps s'écouler.

Ceux qui jouent n'ont pas de souci à répondre aux appels de leur enfant, ils jouent tout simplement. La situation de jeu ouvre une fenêtre sur nos propres capacités. On peut alors se découvrir, se comparer, s'auto-évaluer. On s'accorde telle place, tel genre, tel comportement. On se rapproche, on se sépare. Mon rôle d'animatrice est de veiller à ce que tous ces changements, interrogations se mêlent au plaisir du jeu. Puisque nous sommes toujours dans le jeu, il est facile de prendre des risques, d'oser. Le jeu instaure une distance naturelle entre le joueur et l'environnement. Cette distance protège le joueur, même si ce que le joueur vit est réel, le cadre permet des va-et-vient entre le réel et l'imaginaire. On est rassuré donc plus à même d'expérimenter.

Les adultes pour qui jouer n'est pas une évidence ont tendance à s'appuyer sur leur rôle de parent pour entrer en relation avec les autres adultes. L'enfant est au cœur de leurs échanges, ils s'interrogent et s'observent mutuellement. L'enfant devient un objet transitionnel entre les parents. On échange autour de l'enfant.

Comme les parents le disent, ils sont auprès de l'enfant physiquement et psychiquement. CDPR est un lieu intermédiaire où l'on exploite ses potentiels, les aires de jeu et les autres personnes (adultes et enfants) présentes interagissent. Il se crée un espace où les parents ne sont pas en jeu réellement mais où ils échangent sur leur parentalité. Leur « expérience intermédiaire » est rendue possible par le lieu et par la présence de l'enfant qui est là mais autonome. Les parents s'accordent du

[18] *Ibid*, p 46

temps pour penser leur parentalité, révèlent leurs doutes, on peut dire qu'ils jouent à être parent. Par la suite, ils entrent dans la situation de jeu par leur état de parent et se l'approprient de ce point de vue là. Ils restent « parents » dans le jeu, très peu s'autorisent à jouer pour eux-mêmes.

De même, les adultes sont bien dans une situation de métacommunication à propos de l'enfant : tout en étant présents au jeu, ils parlent de l'enfant et de leur parentalité. C'est un espace où l'on élabore, où l'on se découvre. Les parents parlent de leur parentalité et l'expérimentent en même temps.

Ce qui est intéressant dans cette expérience du jeu est de la faire vivre à des adultes qui spontanément ne jouent pas. Ils rentrent alors dans un cadre où il est permis d'essayer des possibles en tant que joueur, parent, citoyen.

III.1.b – Se mettre en jeu sans jouer, le projet « Identités, Portraits et Parures » :

Afin de faire vivre cette expérience du jeu, je propose cette année un atelier autour de la transmission d'une activité partagée à des adultes fréquentant l'espace-jeu mais qui ne jouent pas ou peu.
Suite à un appel au bénévolat pour effectuer des travaux de couture divers (réparation de vêtements de poupons, confection de pochettes pour les jeux,…), une dizaine de personnes s'est manifestée. Toutes des femmes, mères ou bénévoles, m'ont fait part de leur enthousiasme. En discutant avec elles, je m'aperçois qu'il ne s'agit pas seulement pour elles de rendre service mais plus de participer à l'espace-jeu de cette manière là. J'ai alors pensé que ce pouvait être une manière de vérifier les effets de la situation de jeu. J'intitule ce projet « Identités, Portraits et Parures » car il ne s'agit pas d'une activité couture, où l'on vient apprendre des techniques mais bien de transmission de savoir-faire. D'ailleurs ce qui diffère d'une activité couture classique c'est que je suis animatrice de ce groupe et que je ne maîtrise absolument pas la couture mais aussi que les productions seront collectives et pour la collectivité. Mon positionnement n'est pas dans l'apprentissage mais dans l'invitation à transmettre.
Rapidement un groupe de cinq femmes se forme, l'atelier a lieu tous les mardis de 14h à 16h. N'ayant pas obtenu de financement pour cette action, je fais des appels aux dons. Je récupère deux machines à coudre et du tissu. Les participantes

amènent leur propre matériel, nous avons de quoi démarrer l'activité. Sur la même tranche horaire, un groupe d'assistantes maternelles vient jouer avec des enfants.

Nous sommes dans la transmission : les petits côtoient les aînés qui s'affairent à une même activité. Les enfants découvrent les tissus, les machines, servent de modèle à l'occasion. Dans le groupe, les adultes parlent plusieurs langues, on s'échange le vocabulaire faisant référence à la couture. On se transmet des techniques de couture, de broderie. Tout ceci amène naturellement à se raconter, on évoque des souvenirs d'enfance, on partage. Marguerite, bénévole pour l'accompagnement scolaire depuis plusieurs années se dévalorise systématiquement. Elle se définit comme toujours incapable. Or, elle coud admirablement bien et le groupe le lui renvoie. Marguerite prend de l'assurance en elle, au fil des séances elle s'affirme, propose des modèles à réaliser. Andrée, bénévole de l'espace-jeu rejoint l'atelier, après l'avoir sollicitée, et me demande à chaque séance ce que je vais leur demander de faire. Avec le temps, elle réalise que ce n'est pas moi mais le groupe qui choisit. Elle préfère au début faire un modèle seule puis prend part aux réalisations communes. Elle trouve peu à peu sa place dans le groupe. Alzahra, maman de deux enfants fréquentant l'espace-jeu, maîtrise plusieurs techniques de broderie mais peu de couture. Elles s'échangent des savoir-faire. Yolande, administratrice de CDPR, est perçue comme leader du groupe de par sa place dans l'association. Je m'emploie à valoriser la parole de chacune pour que chaque membre ait la même place. Myriam, bénévole en accompagnement scolaire et administratrice depuis peu, fait du lien entre les personnes. Elle est très aidante pour la constitution du groupe.

Mon rôle se situe bien dans le champ de l'animation médiation : je passe d'une posture à l'autre ou plutôt je marie l'une à l'autre. Cet atelier recrée des liens qui se sont fragilisés de nos jours. Effectivement, les gens sont cloisonnés par leur âge, leurs revenus, leur origine culturelle, leur sexe. Il est bien difficile actuellement de rentrer en contact avec son voisin surtout si on se fait prendre au piège des médias qui relaient une image de la société où l'on doit avoir peur des autres, où chacun est un danger potentiel pour l'autre. La montée en puissance des systèmes de protection pour le logement, pour les systèmes informatiques, la grippe A sont autant de démonstrations de cette 'culture de la peur'.

A CDPR on se rencontre et on se découvre par nos différences. Mon rôle est « facilitateur » des relations, j'invite à la discussion, je relance mais je m'aperçois que rapidement, je n'ai plus besoin d'initier la conversation. Les acquis sociaux reprennent leur droit, la tutelle n'est pas nécessaire longtemps. On se laisse aller à discuter, à tisser des liens. Cependant, ma présence est nécessaire pour l'organisation matérielle des séances et pour l'accueil des participantes.
Dixit les participantes « *ça fait du bien, ça m'a manqué, qu'est-ce qu'on rigole, c'est bien de faire ça chez moi mais c'est mieux ici, on s'amuse…* ». Je leur fais remplir un bilan (annexe 1) dans lequel, il ressort le plaisir de coopérer, d'être en lien avec d'autres dans la convivialité, de se donner et de donner du plaisir. Je peux donc affirmer que le plaisir que viennent chercher les adultes à l'espace-jeu ne réside pas forcément dans le jeu comme je l'entendais au départ mais bien dans cette expérience du jeu, le plaisir d'être ensemble et de partager. Ces femmes ne jouent pas car elles viennent produire un résultat (cette activité n'est pas gratuite, ce n'est donc pas du jeu). Cependant, elles produisent des supports de jeu, elles se rapprochent le pus qu'elles peuvent du jeu sans que cela ne soit du jeu.
De plus, le cadre véhiculé par l'espace-jeu porte le groupe, nous sommes dans un lieu de jeu, un lieu où l'on s'amuse. Nous favorisons ce genre d'ateliers car les objectifs de CDPR s'inscrivent dans un maintien de liens au sien d'un quartier. Les habitants sont d'origines culturelles variées, en valorisant ces cultures on contribue à une dynamique d'échanges, on crée et on entretient du lien.

III.2- Le jeu, une activité culturelle et populaire:

Je suis intimement convaincue que le jeu est une activité culturelle et populaire dans le sen où le jeu rend compte de pratiques culturelles à un moment donné. Je constate que selon les cultures, on ne joue pas de la même façon. Les objets peuvent être détournés selon leur usage admis dans la culture dominante française, on les nomme différemment. Je me souviens d'enfants algériens qui, dans un espace sur le thème des chevaliers et châteaux forts médiévaux, ne reconnaissaient pas le dragon mais un crocodile. Dans un espace reproduisant la maison, la table de cuisine peut être mise de côté pour installer le repas au sol. Les poupons sont portés en écharpe et non pas dans la poussette. De même, les parents n'accompagnent

pas naturellement l'enfant dans le jeu. Le jeu est l'affaire exclusive des enfants. Nous acceptons cela en n'obligeant pas les parents à jouer, on les incite par contre à être présents à la situation, disponibles si l'enfant les sollicite.

On peut penser qu'avant de devenir homo sapiens, on était *homo ludens*. Johan Huizinga, historien néerlandais et essayiste, pense que *« le jeu est plus ancien que la culture. En effet, la notion de culture, si insuffisamment délimitée soit elle, suppose en tout cas l'existence d'une société humaine, et les animaux n'ont pas attendu l'arrivée de l'homme pour qu'il leur apprît à jouer. »*[19] Le jeu est naturellement lié au développement de l'être humain. Les animaux jouent, leur jeu n'est pas toujours libre et gratuit (le jeu peut servir à se reproduire, à éduquer les petits,…). Le jeu n'est pas toujours libre et gratuit pour l'homme non plus mais à CDPR oui. Le jeu fait donc partie de l'homme, ce n'est pas la culture qui a produit le jeu mais bien l'homme et de façon naturelle. Le jeu produit de la culture et en même temps rend compte de celle-ci. Le jeu s'inscrit de trois façons dans la culture, *« Le jeu se sépare de la vie courante par la place et la durée qu'il y occupe. Il offre une troisième caractéristique par son isolement, sa limitation. Il se déroule littéralement. Il se 'joue jusqu'au bout' à l'intérieur de certaines frontières de temps et d'espace. Il possède son cours et son sens en soi. »*[20]

Huizinga compare le jeu à une activité sacrée, en ce sens que le jeu a une délimitation temporelle, une délimitation locale et qu'il crée de l'ordre.

- La limitation temporelle : est remarquable car peut être immédiate. *« Le jeu se fixe sur-le-champ comme forme de culture. Une fois joué, il demeure ensuite dans le souvenir comme une création spirituelle (…) et peut à tout instant être répété, soit tout de suite (…) soit après un long intervalle. »*[21]
- La limitation locale est un autre élément qui fait jeu. *« Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence. »*[22] La comparaison avec le sacré devient flagrante. Le jeu possède son temps, son espace. On se crée une interface particulière pour jouer. *« L'arène, la table à*

[19] Johan HUIZINGA - *Homo ludens* -GALLIMARD- 1951, p 15
[20] *Ibid*, p 26
[21] *Ibid*, p 27
[22] *Ibid*, p 27

jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire, des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. »[23]

- L'ordre établit par le jeu fait loi. Chaque jeu a ses propres règles qui deviennent dans les limites temporelles et spatiales du jeu, des lois immuables. Le jeu *« crée de l'ordre, il est ordre. Il réalise dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée. (…). La plus légère dérogation à cet ordre gâte le jeu, lui enlève son caractère et sa valeur. »* [24]

Ces trois composantes du jeu me font penser aux composantes du « cadre ludique » utilisé à l'espace-jeu. Je rapproche respectivement le temps, le local et l'ordre à la durée de la séance, aux aires de jeux aménagées et au règlement intérieur. On peut donc dire que le « cadre ludique » matérialise l'essence du jeu. L'espace-jeu déploie les facettes du jeu pour que les joueurs se les approprient.

Par extension, les joueurs s'approprient des pratiques culturelles et en créent de nouvelles. Ce phénomène s'inscrivant dans un cadre précis proposé par l'espace-jeu, on peut dire que l'on participe de cette appropriation. L'homme joue naturellement pour s'approprier son espace environnant. Dans notre société, l'homme moderne ne joue plus à ses fins là, or ce besoin reste primordial pour l'appréhension culturelle et sociale. CDPR redonne à l'homme le droit fondamental de jouer. Ce droit lui permettant d'intégrer les règles de la vie sociale et les pratiques culturelles de son environnement. De plus, le jeu invite à l'acquisition de l'adaptation nécessaire à la vie sociale. Chaque lieu, chaque rencontre nécessite un ajustement de notre comportement. Le jeu nous permet de tester différentes attitudes afin de pouvoir adopter l'attitude adéquate.

Le jeu permet donc à l'homme de se mettre en lien avec son environnement, pour le découvrir dans un premier temps puis se l'approprier. Le cadre de l'espace-jeu,

[23] *Ibid,* p 27
[24] *Ibid,* p 27

sécurise et invite à trouver sa place au sein d'une culture. Le jeu nous permet de nous insérer dans une culture et dans un groupe social, il nous met en lien avec les autres.

III.3- Le jeu, une activité sociale :

Afin de se découvrir et d'évoluer, l'homme a besoin de repères. Je constate qu'avant d'entrer en jeu, les gens perçoivent les aires de jeu selon leurs propres représentations et les décodent avec leurs clés de lecture. Ils effectuent déjà des allers-retours entre leur réalité et celle de l'espace-jeu, une dynamique est en place immédiatement.

III.3.a -Le jeu, outil de socialisation :

Le jeu met le joueur en lien avec lui-même et avec les autres. On joue avec du matériau culturel pour en produire du nouveau. En jouant, on prend part à la construction de la société. *« Il a été aisé de montrer, dans l'avènement de toutes les grandes formes de la vie collective, la présence extrêmement active et féconde d'un facteur ludique. L'émulation ludique est plus ancienne que la culture même comme impulsion de la vie sociale, et agit comme un ferment sur le développement des formes de la culture archaïque. »*[25] Les objets jouets rendent compte de l'évolution économique et structurelle d'une société par les matériaux, les thèmes abordés. Ce sont des objets industriels et sociaux, car pensés dans un système de référence propre à une société. Brougère défend l'idée de proposer aux enfants des espaces artificiels puisque les espaces naturels (dénués de culture) n'existent pas. L'individu est d'emblée un être social, ancré dans une culture. *« Les adultes doivent concevoir l'espace de jeu de manière à aider les enfants dans leur appropriation de la culture et n'ont pas à craindre l'intervention. L'intervention sur l'espace est préférable à l'intervention sur le jeu»*[26]*.* Brougère rejoint notre concept du jeu libre par le fait que

[25] Johan HUIZINGA – *Homo ludens* – GALLIMARD- 1951, p 241
[26] G. BROUGERE- *Art et dimension symbolique*, in Rencontres régionales FAS, Sur la piste des ludothèques ou comment penser jeux, petite enfance et intégration- 1993

l'intervention sur le cadre limite l'intervention dans le jeu : si le cadre est bien pensé, le jeu est alors facile. L'animateur n'a pas besoin de guider le joueur ou d'en assurer sa sécurité, le cadre s'en charge. Je choisis des objets ne faisant pas de publicité, ne clivant pas les garçons et les filles, condition sine qua non pour que l'individu ne subisse pas sa culture et qu'il devienne agent de sa transformation. En fait le jeu n'est pas seulement un outil de socialisation, il est à la fois cause et conséquence de la socialisation. Sa forte valeur symbolique est sans doute à l'origine de cette double nature. C'est en détournant les objets pour les transposer dans sa culture, qu'on s'approprie sa culture et s'ouvre ainsi à une nouvelle culture. « *Une fonction de la culture est précisément d'instituer l'*exogamie *comme nécessité vitale d'établir au-dedans du groupe un lien avec l'étranger ».*[27]

L'individu recrée d'abord un univers qu'il connaît en reproduisant sa réalité, pour calmer l'angoisse procurée par ce qui est étranger, synonyme de déplaisir, l'inconnu menaçant. On laisse les joueurs s'approprier les aires de jeu comme ils le souhaitent et assistons souvent à ces détournements d'objets. Les aires de jeu, reflet de la culture sont comme un entre-deux, espace d'expérimentation et de formation. « *La culture (…) fournit les repères identificatoires et différenciateurs qui assurent la continuité et les écarts entre les sexes, les générations et les groupes ; elle assure un ensemble de défenses communes (…)* »[28] Lorsque je présente un jeu aux adultes, ils vont d'emblée le comparer à un jeu qu'ils connaissent même s'il n'y a rien de comparable entre eux à part le fait que ce sont des jeux…

III.3.b - Je joue donc je suis :

Roger Caillois, sociologue, s'appuie sur de nombreux travaux dont ceux de Huizinga, pour démontrer les valeurs fondatrices du jeu dans les sociétés humaines. Il inclut les jeux d'argent et la compétition sportive au jeu et propose une classification des jeux, qui reste très discutable comme toutes les tentatives de classement. Il évoque lui-même la difficulté de rapprocher jeu d'argent et jeu mais le fait quand même puisque le jeu d'argent existe. Cependant, je le rejoins sur le fait que lorsque l'homme joue, il est animé par la *paidia*, la curiosité, l'envie de se mouvoir, d'aller

[27] R.KAËS -*Différence culturelle et souffrances de l'identité*- DUNOD- 1998
[28] *Ibid*

plus loin et le *ludus*[29], l'intérêt pour la difficulté, le dépassement de soi. Ces deux plaisirs peuvent nous suffire mais Caillois pense que l'on joue aussi et surtout pour des spectateurs réels ou virtuels, comme si le jeu n'était valorisé que par le regard de l'autre.

Ceci rappelle la fonction de l'adulte dans l'espace-jeu. J'irai même plus loin, en spécifiant que petits et grands participent de cette valorisation mutuelle. Par un regard bienveillant, chacun valorise le jeu de l'autre. Evidemment, les enfants sont particulièrement sensibles au regard de leur parent mais celui d'un autre adulte ou d'un autre enfant est tout aussi positif. Je suis là pour veiller que ce regard reste positif en écoutant ce qui se dit, en observant ce qui se vit. Les enfants réclament sans cesse le regard de l'adulte « *maman, regarde ce que je fais !* ». Même les adultes sollicitent le regard de l'autre quand ils sentent qu'ils ont les capacités à réussir un jeu. On aime être regardé dans la réussite.

Je pense que cette expérimentation d'être bienveillant auprès de l'autre laisse une empreinte en chacun. Cette trace accompagne l'individu dans son développement et dans ses relations sociales. Le jeu offre l'opportunité de trouver sa place et de donner une place à l'autre.

III.3.c - Retrouver un lien social, l'exemple du groupe Firmament:

En septembre 2009, nous sommes sollicités par un Groupe d'Entraide Mutuelle, nommé Firmament, qui propose un club où des adultes en souffrance psychique peuvent pratiquer des activités culturelles et artistiques. Situé à une rue de CDPR, leur souhait est de venir jouer à l'espace-jeu le mercredi après-midi. Avec ma collègue qui animera les séances de jeu avec eux, nous rencontrons l'éducateur référent de l'action. Nous sommes agréablement surprises par l'accueil réservé aux adhérents et à nous ce jour là. Leur équipe accorde une grande importance à l'accueil de l'individu, ce lieu est comme CDPR un lieu tiers. Il n'y a pas de médecin, les gens viennent de leur propre chef, ils souscrivent une adhésion annuelle qui leur donne accès aux activités. Ils peuvent déjeuner sur place, et seulement discuter s'ils

[29] Roger CAILLOIS – *Les jeux et les hommes* – Folio essais- 1967, p 48

ne veulent pas participer aux activités. L'objectif de Firmament est de faire le lien entre leurs adhérents et les associations du quartier afin que les adhérents les fréquentent seuls, qu'ils réintègrent une vie sociale.

Dans un premier temps, je leur propose de venir avec des adhérents à CDPR pour emprunter des jeux à la fois pour instaurer une pratique du jeu dans leurs locaux mais aussi pour leur faire expérimenter cette expérience du jeu. Je pense effectivement qu'une activité jeu ne peut pas se mettre en place sans une réflexion préalable. Il ne suffit pas de poser des jeux sur une table pour que cela marche.

L'éducateur accompagné de 2 stagiaires et de 5 adhérents vient un mercredi sur trois pour choisir des jeux parmi une sélection que je prépare à leur intention. Lorsqu'ils arrivent les jeux sont installés, prêts à être expliqués. Les adhérents ont besoin de faire un ou deux tours de jeu avec moi afin de choisir quels jeux emmenés au club. Ils visitent les locaux, posent des questions sur CDPR et sur ma collègue et moi. Ils veulent savoir depuis quand nous travaillons ici et en quoi consiste notre travail exactement. Ces personnes sont des adultes qui peuvent réagir comme des enfants. Je fais attention à ne pas les fragiliser plus qu'ils ne le sont. C'est pourquoi j'explique à l'éducateur les enjeux de la mise en jeu de l'individu. Lorsque l'on joue c'est tout notre être qui est engagé physiquement et psychiquement. Nous mettons en jeu notre être façonné socialement et culturellement et sommes donc tout exposé à l'autre. Dans le jeu, nos liens sociaux et culturels, plus ou moins conscients, plus ou moins maîtrisés, plus ou moins fragiles sont mis au travail.

Les adultes fréquentant Firmament sont dits « en souffrance psychique » ce qui signifie pour moi, animatrice jeu, que je dois les accompagner et leur proposer des jeux qui ne mettent pas leur être trop à mal.

Dès le mois de décembre, l'activité jeu étant pratiquée depuis septembre, nous débutons les animations chez eux. Ma collègue se déplace un mercredi sur deux avec des jeux et anime la séance. Une quinzaine de personnes différentes fréquentent l'atelier, dix sont présents à chaque séance. Les personnes sont régulières, nous apprenons à nous connaître. Ma collègue repère rapidement que le positionnement est primordial, il est nécessaire de rester dans un entre-deux centré sur le jeu. Elle doit rester à une place professionnelle alors que les adultes l'attirent sur des terrains personnels. On échange beaucoup sur le positionnement, sur le fait

qu'elle doit animer des jeux et en même temps être attentive aux relations interpersonnelles. Un temps de bilan intermédiaire permet de solliciter les éducateurs présents à co-animer les jeux. Je leur explique l'importance de ne pas trop rentrer dans le jeu lorsque l'on anime afin de garder cette place d'animateur. Si notre plaisir prime nous ne sommes plus à une place professionnelle, ceci est délicat dans le jeu qui a tendance à absorber les joueurs. Dès lors, les séances se déroulent plus sereinement. Les adultes qui au début étaient friands des jeux d'ambiance à faire en groupe accèdent peu à peu aux jeux plus stratégiques. Ils se disaient trop fragiles au début « *on fait un jeu où on est tous ensemble c'est mieux, on est en sécurité* ». Au bout de quatre mois, ils se risquent à affronter quelqu'un en face à face. Ils se sentent suffisamment résistants à la défaite et confiants dans la relation. C'est à la fois le choix des jeux, le positionnement des animateurs et le groupe bienveillant qui permettent aux membres du groupe de trouver leur place. Le jeu proposé comme tel est ici révélateur de liens, abîmés, fragilisés. Le jeu répare ces liens et les fait vivre de manière positive.

III.4 - Du jeu à la création de liens dynamiques :

L'objectif général des ateliers pour les éducateurs de Firmament est de permettre à ces adultes de retrouver une place dans la cité, en tant que personne. Nous avons convenu qu'un premier objectif est de leur faire prendre plaisir dans le jeu entre eux, pour qu'ils retrouvent le plaisir de la relation à l'autre. Ce n'est qu'après, que l'ouverture sur la vie du quartier est possible. Un deuxième objectif est que ces adultes viennent jouer sans les éducateurs lors des animations de rue. Plusieurs adultes viendront effectivement lors d'une fête de quartier partager un repas et participer aux initiations danses proposées sur la place.

Aux adultes accompagnants les enfants nous leur proposons aussi de prendre du temps pour eux, de retrouver du plaisir pour eux. Du plaisir à être parent, à jouer. Je comprends qu'un parent trouve sa place à l'espace-jeu quand il me dit « *je n'ai pas vu le temps passer* », « *c'est déjà l'heure de ranger ?* », « *bientôt on s'amuse plus que les enfants* ».

Les femmes du groupe Identités, Portraits et Parures sont aussi dans cette démarche de plaisir partagé, retrouvé parfois.

Sous ces aspects de lieu de rencontres avec d'autres personnes, CDPR est un lieu où l'on se rencontre soi. Les gens sont mis en relation de fait et réagissent avec ce qu'ils sont. Ils sont alors face à eux, à leurs ressources propres pour investir la relation ou pas. A nous de constater s'ils sont en difficultés ou pas. Nous les accompagnons si besoin pour que la relation aux autres soit synonyme de plaisir.

Nous faisons le pari que si l'on a un espace d'expérimentation des relations, un lieu qui propose un cadre bienveillant, nous participons à la vie de la cité.

Nous constatons les effets de l'animation jeu avec ce cadre bienveillant et structurant :

-Les joueurs prennent confiance en eux,

-Les joueurs se découvrent des compétences,

-Les joueurs expérimentent des rôles.

Le choix de l'outil jeu n'est pas anodin, mais l'outil seul ne suffit pas. La mise en relation des gens se fait grâce au jeu et au dispositif d'accueil. L'un renforce l'autre, l'interaction de ces deux éléments incarne l'identité toute particulière de CDPR. Les liens dynamiques créés au travers du jeu ou de l'expérience du jeu participent à la découverte de soi, alimentent l'estime de soi. Tout ceci confère une facilité à entrer en relation avec l'autre et à trouver sa place dans la société.

Je reformule ma première hypothèse en affirmant que c'est l'expérience du jeu qui aide à la mise en lien des personnes. L'essentiel n'est pas de jouer avec des jeux mais d'avoir le sentiment de jouer. On agit directement sur le lien social en offrant un temps et un espace dédié à la rencontre autour d'une activité partagée. Cette expérience, en ouvrant une aire transitionnelle, amène un lien dynamique ente soi et les autres. La situation de jeu crée du lien entre les gens.

Le projet de CDPR fonctionne car il émane des demandes des habitants et s'inscrit en complémentarité du paysage associatif existant. De plus, nous allons voir en quoi, ce projet se distingue d'autres projets associatifs spécialisés dans le jeu.

IV.COUP DE POUCE RELAIS UN LIEU DE JEU, DE PAROLE ET DE RENCONTRE :

Il existe autant de pratiques autour du jeu que de lieu travaillant avec le jeu. Tous ces lieux n'ont pas les mêmes objectifs, la même pratique d'animation et ne sont donc pas repérés de la même façon par le public. Les projets autour du jeu ont tendance à séduire le public et les financeurs. En effet, lorsque l'on parle de jeu, on est toujours bien accueilli, les interlocuteurs semblent convaincus mais leur enthousiasme s'éteint comme un feu de paille dès que l'on évoque la durée des projets. Dans l'inconscient collectif, le jeu est futile, pourquoi lui accorder du temps ? Puisqu' après tout, jouer n'est pas sérieux…

Les structures ludiques sont encore récentes (moins de 30 ans d'existence pour la plupart) et peuvent souffrir d'isolement car elles ne sont pas rattachées à des fédérations. Nationalement, l'Association des Ludothèques Françaises a pour but de créer un réseau. Cependant, cette association applique une politique contestée entre autres par les structures de la région Rhône-Alpes qui ont préféré ne plus adhérer.

Nous allons voir quels sont les éléments récurrents à la création d'un espace-jeu ainsi que les spécificités de Coup de Pouce Relais. Pour cette analyse, je m'appuie sur un rapport d'expérimentation intitulé *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire*[30] réalisé par une animatrice de Peuple et Culture (réseau national d'associations d'éducation populaire).

IV.1- Points communs des différents projets jeu et comparaison avec CDPR

Ce document compare 8 projets jeu différents entre eux afin d'en extraire les points communs. Des éléments chiffrés de 12 autres structures sont présentés dans le but de créer un référentiel.

Il en ressort les points suivants :

[30] C. BAUDELOT- *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire*- Peuple &Culture- 2002

IV.1.a - Des personnes :

A l'origine des projets il y a souvent une bande d'amis tous passionnés de jeu, ou des gens qui ont acquis une pratique ludique professionnelle. Nous sommes donc en présence de groupes qui ont déjà une dynamique, souffle de leur réseau. Les adhérents sont d'abord des membres du cercle personnel qui s'étend progressivement à une sphère plus générale. Les initiateurs sont tous passionnés de jeu, cette pratique les anime aussi en dehors de leur travail. Les personnes impulsant les projets sont âgés de 20 à 30 ans et sont issus de l'éducation ou de l'animation socioculturelle.
A l'origine de CDPR, il y a 4 associations (équipes salariée et bénévole) et des habitants. Le projet de CDPR a été pensé pour répondre à des besoins repérés en termes de lieu d'échanges autour de la parentalité et lieu de rencontres intergénérationnelles. A la différence des projets présentés par Peuple et Culture, le support jeu a été choisi par les membres du bureau après que le projet de l'association soit écrit. Le jeu a d'abord été un simple outil que ma collègue a découvert en suivant une formation de ludothécaire. A mon arrivée, ayant deux ans de pratique d'animation jeu, nous avons formalisé l'intérêt du jeu en fonction des objectifs de CDPR.

IV.1.b - Projet bénévole et/ou professionnel :

La plupart des projets sont menés par des professionnels et la volonté de créer de l'emploi est revendiquée. La cohabitation bénévoles/salariés dépend pour beaucoup des expériences personnelles. L'implication des bénévoles n'est bien souvent que ponctuelle et accompagnée de l'espoir d'une embauche éventuelle.
D'emblée, le projet de CDPR s'est structuré autour d'une salariée et d'un réseau de bénévoles existant (les bénévoles des structures fondatrices de CDPR). Très rapidement, CDPR a fédéré son propre réseau de bénévoles. Par contre, faute de financement l'équipe salariée s'est étoffée lentement au fil des ans.

IV.1.c - Du matériel et des animations variés :

Toutes les structures s'accordent à dire que le matériel est indispensable. Il doit être varié, solide et adapté. Ceci nécessite un grand nombre d'objets et donc de la place pour les ranger. Ces structures s'adaptent aux demandes de partenaires divers ou bien créent des produits d'animation. Elles proposent des interventions ponctuelles ou régulières dans des collectivités, des soirées et week-end jeux, des formations pour animateurs et enseignants, des ateliers de fabrication de jeux, du prêt de jeux, des publications, être un centre de ressources ludiques,…
Tout comme les autres projets jeu, CDPR propose un large panel d'activités et a acquis un stock de jeux et jouets conséquents. L'idée étant toujours d'adapter nos animations au public, il est nécessaire de posséder un large choix d'objets.

IV.1.d - Un manque à combler dans le paysage ludique :

Une autre constante est que ces projets ont pris racine dans des territoires où l'offre ludique est restreinte. Hormis pour l'enfance, la possibilité de jeu n'est pas très attrayante voire inexistante. Pour les adolescents et les adultes, à part le choix de jeux en magasins et les salles de jeux informatiques en réseau, il y a un grand manque à combler. Les initiateurs des projets pensent que l'on doit susciter des envies et/ou des alternatives dans le champ des pratiques ludiques.
Effectivement, à la création de CDPR aucun lieu de jeu libre n'existait. Sur le territoire il y a un jardin couvert, sur le principe des maisons vertes de Françoise Dolto, réservé aux 0-4 ans avec la présence de psychologues qui observent et analysent le jeu de l'enfant et le parent. La Maison Pour Tous possédait une ludothèque qui a disparu depuis 10 ans déjà.

IV.1.e - Jeu et éducation populaire :

Les projets étudiés *« font l'hypothèse qu'en proposant un certain type d'animation, on peut encourager une attitude, un 'élan ludique' qui déborde largement la pratique des jeux et qui libère des potentialités humaines, individuelles et collectives, réprimées ou laissées en sommeil par nos schémas sociaux et nos modes de vie*

dominants. »[31] On retrouve de manière récurrente des valeurs fortes de l'éducation populaire qui associées au jeu laissent entrevoir l'envie d'une société nouvelle. *« Même si tous ceux que nous avons rencontrés n'utilisent pas le même vocabulaire et ne revendiquent pas forcément d'appartenance à un mouvement social, ils partagent la conviction que le jeu (et non ses succédanés de la Française des Jeux ou de la télévision) doit avoir toute sa place dans cet espace du vivre et de l'agir ensemble qu'est 'la cité', et que des initiatives comme les leur y contribuent. Les qualités du jeu qui sont mises en avant sont donc la convivialité et la rencontre : entre individus, entre catégories sociales, entre cultures. Et c'est, nous semble-t-il en ces termes, que l'on pourrait définir le cœur, le noyau dur d'un projet d'éducation populaire dans le champ du développement des pratiques ludiques. »*[32] Effectivement, ces projets émanent d'associations d'éducation populaire ou sont menés par des professionnels de l'éducation populaire. Ils se défendent d'une activité commerciale bien qu'ils sont obligés pour une autonomie financière, de la développer. Leur politique tarifaire est en adéquation avec leurs valeurs, l'accessibilité à tous prime sur le profit.

Le projet de CDPR partage totalement ces valeurs et présente le jeu d'abord comme un support à la convivialité et à la rencontre. Cependant, CDPR met l'accent sur la relation parents/enfants, on accorde une attention toute particulière à cette relation. Nous avons le souci que le parent et l'enfant partage un moment de jeu ensemble ou pas mais qu'ils ressortent enrichi par le jeu.

IV.1.f - Les valeurs du jeu :

A l'ère de la rentabilité toute puissante, de l'apogée de la production, le jeu doit rester une activité non rentable. Tous les projets s'accordent autour de la définition du jeu libre et le défendent face à l'invasion du jeu éducatif. Tous proposent le jeu comme étant un objet culturel à part entière et développe une pratique du jeu dite ' libre et gratuite '. *« Libre parce que non imposée, non formatée ou infléchie par des enjeux didactiques, pédagogiques ou thérapeutiques. Gratuite, parce que non dominée par la perspective de plus-values financières, qu'il s'agisse des gains des participants ou*

[31] C. BAUDELOT- *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire* - Peuple & Culture -2002, p 68
[32] *Ibid*, p 69

des bénéfices des marchands. (…) Face à la vogue grandissante des jeux 'éducatifs' et à un mouvement de 'pédagogisation' du jeu, ils veillent à préserver ce qui en est à leurs yeux la qualité première, la dimension du plaisir et mettent en avant, pour ce faire, les notions de 'liberté' et de 'gratuité' comme des 'impératifs catégoriques '»[33].
L'expérimentation de Peuple et Culture menée par Corinne Baudelot révèle que la dimension sociale du jeu n'est pas plus neutre que la dimension éducative. Comme je l'ai expliqué, toutes les identités du joueur sont investies dans le jeu, les enjeux relationnels et sociaux sont considérables et doivent être pris en compte malgré les principes de 'liberté et de gratuité'.
« Le développement de pratiques ludiques, dans une perspective sociale et culturelle, nécessite donc autant de vigilance de la part de ses promoteurs, professionnels et bénévoles, que l'introduction de jeux dans un contexte d'enseignement, de formation ou d'insertion. Ces deux démarches sont à la fois légitimes et complémentaires dans un projet d'éducation populaire même si elles ne sont pas portées par les mêmes acteurs et renvoient sans doute à des compétences, voire à des métiers différents. »[34]
C'est une conception partagée du jeu qui rallie ces différents porteurs de projets même si les pratiques diffèrent selon les objectifs de chacun.

CDPR est en adéquation totale avec les autres projets jeu, voici comment ces valeurs se traduisent en actes :

- <u>La charte des valeurs partagées (annexe 2) :</u> Comme je l'ai évoqué lors de la description du territoire, ce document marque l'empreinte d'une réponse éducative construite et partagée. Elle symbolise le lien entre les structures associatives, les institutions et les habitants.
- <u>La multiethnicité :</u> Moncey -Voltaire est un quartier pluriculturel où cohabitent des populations de niveaux économique et social variés. J'ai traité lors du mémoire d'approfondissement, la question de l'appropriation culturelle par les aires de jeux symboliques. L'analyse a montré que le rapport au jeu est très culturel, à la fois dans le jeu lui-même qui révèle la culture d'origine mais aussi par la mise en jeu de l'individu. La culture d'appartenance définit le jeu par le

[33] *Ibid*, p 70
[34] Corinne BAUDELOT - *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire* -Peuple &Culture- 2002, p 71

type de partenaire choisi (sexe, âges), le type de jeu auquel on s'autorise à jouer (jeux de plateau, jeux traditionnels,…), les lieux (espace privé ou public). Nous prenons en compte ces différences en proposant un panel de jeux variés et un aménagement qui respecte ces différents rapports au jeu. Les pratiques ludiques sont façonnées en fonction de la culture d'origine, de la culture familiale. Je remarque que la relation parents/enfants dans le jeu ne s'opère pas de la même manière. Pour mon mémoire d'approfondissement en Pédagogie, Relations Humaines j'ai analysé le jeu des enfants de 4 à 6 ans dans des espaces de jeux symboliques et ai pu constater les détournements naturels que font les enfants des jouets. A CDPR, nous prenons en compte les diversités culturelles afin de comprendre le rapport au jeu de chacun. Il y a un espace dédié aux jeunes et adultes, les jeux bruyants sont éloignés des jeux de réflexion, les aires de jeu des tout-petits sont sécurisées. Les jeux et jouets sont laissés à la libre utilisation des joueurs mais dans les aires de jeux prévues. La pratique du jeu libre avec le positionnement adéquat est un autre outil de prise en compte de la diversité culturelle par le fait qu'on laisse les joueurs s'approprier l'espace et les jeux comme ils le souhaitent. Nous ne dictons pas de façon de jouer même si le cadre est très bien perçu par les joueurs (on ne déplace pas les jeux d'une aire à l'autre, on reste avec son enfant, on ne mange pas quand on joue,…).

- Un lieu parents/enfants : la première hypothèse a permis de mettre en exergue que le soutien à la parentalité prime sur l'activité jeu à CDPR. Les adultes ne jouent pas forcément car ils ne viennent pas pour ça mais bien pour être accueilli en tant que personne. A la différence des autres lieux de jeu, CDPR n'est pas un endroit où l'on vient jouer mais où l'on vient se rencontrer. Jouer n'est pas le but des adultes qui fréquentent l'espace jeu.
- L'inter génération : la présence des enfants, des adultes, des bénévoles, des stagiaires, des salariés amène de fait des liens intergénérationnels. Ceci est très apprécié par les parents et les enfants qui revivent des liens parfois disparus. Ces liens sont la mémoire des gens. Ces liens parlent de l'attachement des gens à leurs racines. Ces liens sont l'occasion de renouer avec son histoire personnelle et familiale. Une mère me dit en voyant son fils jouer avec Michel un bénévole de 65 ans, « C'est bien que Michel soit là, mon fils ne voient plus ses grands-parents ».

- L'ancrage dans le territoire : CDPR est un lieu de vie du quartier Moncey-Voltaire avant d'être un lieu de jeu. On ne travaille qu'avec la population du quartier, toutes nos actions sont réfléchies pour ce territoire et ces habitants. CDPR est empreint de l'histoire du quartier, le travail partenarial fort nous maintient dans la vie du quartier.

En d'autres termes, CDPR n'a pas pour but de faire jouer les gens mais de provoquer la rencontre autour du jeu. S'il n'y a pas jeu, on tente de comprendre pourquoi mais on n'impose pas le jeu. On n'accepterait pas non plus que des gens viennent juste discuter, nous ne sommes pas un café. Notre identité est bien d'être un lieu de soutien à la parentalité au cœur d'un quartier. Je rappelle que selon nous la parentalité est « *l'ensemble des savoir-être et savoir-faire qui se déclinent au fil des situations quotidiennes en paroles, actes, partages, émotions et plaisirs, en reconnaissance de l'enfant, mais également, en autorité, exigence, cohérence et continuité* ». A ce titre nous accueillons les gens à la fois en tant que personne, parent (au sens large du terme parents, grands-parents, frères, sœurs,…) et habitant. Par le jeu, nous cherchons à faire que chacun prenne du plaisir à être avec l'autre, en société. On part de la personne, de qui elle est pour la mener à être personne citoyenne, dans le sens qu'elle fait partie de la vie de la cité. Notre rôle pourrait se situer à mi-chemin entre un accompagnement éducatif et social par l'animation jeu.

Lors de la conception de la nouvelle plaquette de présentation de CDPR, le bénévole en charge de ce projet réunit les salariées et des bénévoles et nous demande de lister des mots qui nous font penser à CDPR. Dans l'ensemble des mots cités, le mot jeu n'est pas retenu par contre on peut lire en vrac : rire, se rencontrer, s'exprimer, vivre ensemble, respirer, découvrir, partager, se retrouver, s'épanouir… On voit bien en quoi CDPR est un lieu tout à fait particulier par ce qu'il génère sur le public. On incarne une fonction d'incubateur du lien social dans le sens où le cadre d'intervention de CDPR est centré sur le lien et la production de liens dynamiques.

IV.2- La fonction d'animatrice médiatrice

Comme je l'ai dit en introduction, mes interrogations sur l'intitulé de mon poste m'ont portée lors de ce cheminement. J'ai maintenant quelques éléments de réponse. Selon Jean-Claude Gillet, professeur en sciences de l'éducation et directeur de l'Institut Supérieur d'Ingénieurs-Animateurs Territoriaux[35], la fonction d'animateur est double :

- Nous sommes des facilitateurs du changement, nous pouvons amener une prise de conscience. Je constate que des situations conflictuelles récurrentes entre parent et enfant s'apaisent et disparaissent. Le plaisir que les parents évoquent tient beaucoup à la découverte de compétences chez eux-mêmes et chez leur enfant.
- Les animateurs agissent aussi en faveur de l'intégration et incitent à la participation. Je l'ai vu par l'évolution dans les aires de jeu. Les enfants se socialisent très facilement, les parents prennent le temps d'observer leur enfant. De là se dégage un nouveau rapport au monde et à l'autre. On a ouvert un espace dont les gens s'emparent.

La médiation m'est venue par la suite comme une évidence, une identité professionnelle forte, il s'agit de ma réponse contre l'isolement du quartier Moncey-Voltaire. *« (…). Si la notion de médiation est chez les animateurs fortement affirmée, c'est qu'elle correspond au contexte présent de crise du lien et la médiation serait offerte comme réponse hypothétique à cette crise. Cette grille de lecture permet de comprendre l'importance que les animateurs semblent accorder à la notion de réseau face à la complexité des dispositifs des politiques publiques, à leur cloisonnement, et à leur hiérarchie implicite, ils revendiquent leur statut d'acteurs, de producteurs de médiations utilisant leurs compétences, leur curiosité, leur imagination, leur aptitude à communiquer, leurs expériences, les informations qu'ils cumulent sur leur environnement pour permettre à certains des groupes de population jusque là écartés des sphères du pouvoir et du savoir de réintégrer le jeu*

[35] JC GILLET- *L'animation dans tous ses états (ou presque)* - L'Harmattan, 2005

social et d'y jouer leur rôle (…), d'où l'importance aussi de leur travail d'organisation. »[36]

Animer signifie littéralement insuffler la vie. Je l'entends bien par le plaisir évoqué et ressenti à CDPR. Pascal Deru rajoute que *« le jeu est un lieu d'égalité. (…). Nous y cultivons quelque chose d'essentiel pour vivre : le lien, l'histoire d'un plaisir partagé. A nous de transmettre en même temps que les jeux, les attitudes fondamentales pour que le plaisir prenne. Transmettre le plaisir c'est garder en soi-même ce recul qui permet sans cesse d'évaluer l'intégration de chacun ; c'est prendre le parti des plus lents à comprendre et leur offrir la patience dont tout homme a besoin quelque part dans sa vie ; c'est varier les registres pour que tous puissent avoir accès à ce qui leur convient ; c'est poser des mots en fin de partie non pour célébrer une victoire mais pour souligner combien c'est beau et bon de s'être donné mutuellement une ou deux heures de bon temps partagé. »*[37]

Je retrouve mon travail quotidien dans ces deux aspects :

- L'animation par l'écoute, l'accueil, la découverte, la rencontre dans un cadre bienveillant, la diffusion du jeu et du jeu libre.
- La médiation par la mise en lien des habitants, des partenaires.

Cette posture est aussi spécifique à CDPR. Les autres lieux de jeu présentés dans le rapport de Corinne Baudelot, animatrice chez Peuple et Culture, intitulé *Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire* ne font pas état d'une telle posture. Notre projet sur la parentalité induit une pratique de médiation. Cette médiation nous positionne dans une interface :

- à l'échelle de l'association : entre le jeu et les habitants,
- à l'échelle du quartier : entre les habitants et le quartier.

J'ai constaté que cette posture professionnelle reconnue à CDPR et appréciée tant par les adhérents que par les professionnels partenaires, l'est aussi lors des animations de rue que l'on met en place depuis 8 ans. CDPR est bien un lieu axé sur la rencontre et le plaisir de l'activité partagée autour du jeu, ce n'est pas une

[36] JC GILLET - *L'animation dans tous ses états (ou presque)* - L'Harmattan, 2005, p69
[37] P. DERU- *Le jeu et le plaisir des adultes*- synthèse de conférence

ludothèque. De plus, notre action s'inscrit dans un paysage associatif varié qui incite à cultiver un partenariat riche et précieux. C'est grâce à ce soutien partenarial que les animations de rue ont débuté. CDPR est ouvert sur le quartier, on ne reste pas cloisonné dans nos locaux. Favoriser la rencontre, valoriser les gens dans leurs savoir-être, les faire échanger, c'est entretenir des liens au sein d'un quartier.

Nous allons voir que les animations hors les murs participent à diffuser notre pratique professionnelle et à transposer dehors la dynamique créée en interne. Analysons maintenant quel est l'impact sur les habitants.

V- DE LA NECESSITE D'ANIMER HORS LES MURS

Nous avons vu que le cadre ludique et le cadre d'action de CDPR offrent une place à chacun, adulte et enfant. La dynamique créée entre les adhérents à CDPR est source de plaisir, de rencontre. L'échange est facilité, la bienveillance est de mise, les adhérents se sentent en sécurité. C'est au bout de plusieurs années d'intervention sur les places publiques du quartier, que j'ai pu constater l'évolution du comportement des gens lors des animations. Sur Moncey, des hommes jeunes et moins jeunes exercent une influence et tentent de contrôler ce qui se passe dans le quartier. Avant chaque animation, nous allions les rencontrer pour se présenter et leur expliquer les animations proposées. Dorénavant, cette démarche n'est plus utile. Nous sommes reconnus et attendus. Nous étions souvent dans un rapport musclé avec certains jeunes qui maintenant sont très participatifs. Actuellement, on est très rarement dans un rapport d'autorité, le matériel n'est pas volé ni détérioré. Mon expérience d'animation a démarré en été, j'ai d'emblée accordé une grande importance à observer les adultes.
Je constate dès lors que nos animations véhiculent une dynamique entre les habitants et au sein du quartier.

V.1- Place au jeu, Place au livre :

Cette manifestation est née en 2001 dans le but de maintenir une activité de l'espace-jeu durant l'été. Avec le beau temps et l'ouverture de la piscine municipale, la fréquentation en interne était moindre. La volonté de faire jouer les adhérents dehors et d'aller à la rencontre d'autres habitants ont suffi à faire émerger le projet. Au départ, c'est avec trois bouts de ficelle et les véhicules personnels de la salariée et de quelques bénévoles que les jeux sur la place ont apparu. Le premier partenaire à manifester son envie de participer a été la bibliothèque du 3ème arrondissement pour proposer des aires de lecture. Très vite, les animations autour du jeu et du livre ont rassemblé un large public. Le projet étant partagé par le public et les partenaires initiateurs au nom de la charte des valeurs partagées, nous tentons chaque année d'étoffer notre proposition en diversifiant les partenaires. CDPR est porteur financier

et organise toutes les réunions de préparation. Malgré aucune subvention accordée, CDPR maintient ces animations qui participent à la vie de quartier.
Actuellement, nous louons un camion de 20 m3, afin de transporter le matériel nécessaire (jeux et jouets, tapis de sol, tables et chaises), nous employons un chantier de 4 jeunes par l'intermédiaire des éducateurs de la Société Lyonnaise pour L'Enfance et l'Adolescence. Les partenaires réguliers sont 2 bibliothèques d'arrondissement (3ème et 7ème), le bibliobus, l'association Sucrés, Salés et Cie qui propose des lectures d'albums, les habitants. D'autres partenaires ponctuels participent à la diversité des ateliers en animant de la boxe éducative, du vo-vietnam, du roller. Des artistes initient au travail de la terre et de la peinture.

Quand nous animons des aires de jeu sur les places publiques, c'est un ensemble de « possibles » que nous proposons aux gens d'expérimenter, habitués de l'espace-jeu ou non. Dans une vie urbaine sociale où les places publiques sont plus des lieux de passage que de rencontres, nous amenons un aménagement de l'espace qui permet de se poser ensemble autour d'une même activité. Nous intervenons sur trois places du quartier, chaque place a son ambiance, sa population. C'est un choix délibéré que de s'implanter à différents endroits, l'idée étant d'inciter les habitants à circuler sur les trois places. Nous nous appuyons sur notre savoir-faire, provoquer la rencontre autour d'une activité partagée, et aspirons à un vivre ensemble harmonieux.

V.1.a - Des animations jeu sur la place :

L'idée est de reproduire l'espace-jeu sur les places publiques. Nous transposons les mêmes aires de jeux adaptées au jeu du bébé jusqu'à l'adulte. La problématique réside dans l'adaptation nécessaire du cadre à l'espace public. En effet, en interne nous pouvons poser le cadre calmement avec les adhérents, dans la durée. Lors de Place au jeu, Place au livre, les animations durent 2 heures. Il faut donc que les habitants perçoivent le cadre dès leur arrivée sur la place. Pour ceci nous avons eu recours à différents moyens matériels et humains :

- **Les inscriptions** : une table d'accueil, facilement reconnaissable avec son parasol, est le passage obligé avant d'aller jouer. Un bénévole et un éducateur sont là pour recueillir les nom et prénom des habitants, et expliquer

l'utilisation des aires de jeu aux parents et aux enfants. Chaque participant reçoit une étiquette avec son prénom qu'il colle sur ses vêtements afin de pouvoir entrer simplement en communication avec tout le monde.

- **Les bénévoles** : sur chaque aire de jeu un ou deux bénévoles accueillent les joueurs. Leur rôle est double : maintenir l'aire de jeu en place et veiller à ce que les parents ne laissent pas les enfants. Ils font aussi du lien entre les parents et les enfants.
- **Le matériel** : Des barrières de la ville encadrent chaque aire de jeu. Pour les aires de jeu au sol, nous utilisons des tapis pour délimiter l'aire et faire jouer sur un sol propre. Des chaises entourent les tapis. L'aire de jeux adolescents/adultes se compose de tables et chaises. Tout comme à l'espace-jeu, les aires de jeu sont mises en scène, prêtes à jouer.
- **Le règlement** : faire jouer sur l'espace public nous à amener à questionner notre pratique. Comment faire vivre les places autrement ? Sur la place, on prend son goûter, or on ne mange pas quand on joue sur une aire de jeu. On ne déplace pas les jeux d'une aire à l'autre,…Les premières années, nous avions conçu un panneau avec pictogrammes qui reprenait ses quelques règles fondamentales. De même, nous passions beaucoup de temps à expliquer aux parents et aux enfants, le fait que nous ne pouvions pas garder les enfants, qu'ils pouvaient passer un moment de jeu ensemble. Dorénavant, ce règlement est intégré.
- **L'appui des partenaires** : le problème de l'accueil des enfants seuls de moins de 10 ans, a soulevé de nombreuses questions comme par exemple : sommes-nous légitimes pour dire aux parents qu'ils doivent jouer avec leur enfant ? Nous assistions parfois à des scènes violentes entre parents et enfants sur les aires de jeu. Nous avons commencé à faire appel à d'autres professionnels : les éducateurs de prévention de la Société Lyonnaise pour l'Enfance et l'Adolescence, les assistantes sociales de la Maison Du Rhône, les éducateurs du service TREMA (**Tr**avail **E**ducatif de **M**édiation et d'**A**ccompagnement). Le rôle des éducateurs est de faire le lien avec les familles en dehors des aires de jeu. Si un enfant est seul et souhaite jouer, l'éducateur l'accompagne pour essayer de rencontrer son parent. Si le parent n'est pas disponible, l'éducateur prend l'enfant sous sa responsabilité durant

le temps de jeu. Les assistantes sociales co-animent des aires de jeu avec les bénévoles, apportent un regard professionnel sur les relations parents/enfants et interviennent si besoin. Au fil des ans, les professionnels nous disent qu'intervenir lors de ces animations leur permet d'inviter des familles à partager un moment convivial, de renouer contact avec des familles qu'ils ne voyaient plus, d'identifier des enfants et des jeunes.

Place au jeu, Place au livre, au-delà d'être un événement attendu par les habitants, devient une sorte de veille sociale pour les professionnels. Outre l'objectif de vivre son quartier autrement, ces animations sont une fenêtre ouverte sur les relations intrafamiliales et inter habitants, une sorte d'observatoire social.

V.2- Les effets des animations de rue :

Afin d'illustrer mon propos, je choisis d'évoquer une des trois places.
La place Bahadourian, au cœur du quartier Moncey a été réaménagée au début des années 2000. Cependant, les clivages repérés[38] avant les travaux perdurent. Les discussions entre amis restent une activité diffuse, les femmes sont cantonnées au square, les activités jeu sont pratiquées librement dans la rue et sur le terrain de sport mais on observe des phénomènes de groupe qui accentuent les clivages. Il y a confrontation entre les groupes d'âges différents, d'origines culturelles différentes, de sexe différents. L'implantation d'un commissariat sur la place a contribué à déplacer le deal et le marché noir, entre autre sur la place Voltaire.
La population n'approuve pas les travaux effectués, les habitants ne se retrouvent pas dans cet aménagement.
Sur cette place, nos animations de rue ont énormément évoluées. En tenant bon avec notre cadre d'intervention, nous avons constaté des modifications des comportements :

- **Les enfants seuls** : beaucoup d'enfants, même très jeunes (dès 3 ans), jouent seuls sur la place. Culturellement, tout comme c'était le cas en France, il y a une cinquantaine d'années, on laisse les enfants jouer seuls dans

[38] Les cahiers Millénaire n°14 *L'agglomération lyonnaise en perspective, l'exemple du quartier Moncey,* 2001

l'espace public. Il y avait une sorte de conscience collective, chacun veillant sur l'autre. De nos jours, en ville, l'espace public est dangereux. L'ensemble des partenaires refuse que des enfants de moins de 10 ans soient laissés seuls. Pour les accepter sur nos aires de jeu, l'adulte doit être présent. Au bout de 8 ans d'activités à l'extérieur, les gens ont intégré cette règle et accompagnent leurs enfants ou se relaient entre adultes. L'été dernier, seuls trois enfants n'ont pas pu jouer avec leurs parents, faute d'avoir trouvé les parents. Les éducateurs ont alors pris le relais pour que les enfants aient accès aux aires de jeu. Il y a 8 ans, nous devions faire face à trois enfants seuls à chaque animation.

- **Les rapports entre les personnes sont apaisés**. Nous devions, les premières années, gérer les conflits, accompagner des jeunes qui « explosaient » dans la défaite, accompagner les adultes à être bienveillants dans le jeu de leur enfant. En fait, nous incitions la population à cohabiter et à partager une activité, chose qui était rendue difficile par un esprit communautaire très marqué. La file d'attente aux inscriptions n'est plus le théâtre de tensions pour les ordres de passage. Les habitants ont sur cette place un rapport aux autres délicat : tantôt c'est le communautarisme qui l'emporte tantôt c'est l'anti-communautarisme. Le lien aux origines culturelles n'est pas simple, il est source de fierté ou bien de souffrance. On entendait des « *c'est pas des jeux pour les arabes* ». Les conflits entre familles éclataient parfois, dès lors il s'installait une logique de territoire « *Je veux pas jouer s'il reste là* ». Les aires de jeu participent à ce que les tensions s'apaisent et que la vie de la place reprenne son cours normal. Le jeu a permis à chacun d'apprivoiser « l'étranger ».
- **Mieux vivre son quartier** : tout comme le souligne Brougère, les aires de jeu installées pour deux heures mais qui reviennent plusieurs fois dans le mois permettent de faire des allers-retours entre l'imaginaire et la réalité. Il n'y a pas d'injonction à jouer mais une invitation. Même si nous sommes dehors, exposés au regard de l'autre, nous sommes dans un espace-temps et un espace physique autres que les espaces permanents. Les gens ne jouent que s'ils en ont envie.

- **Le bénévolat spontané** : tous les ans des jeunes, que l'on connaît ou pas, se proposent de prêter main forte à l'installation des aires de jeux. Sur le mois de juillet 5 jeunes se sont manifestés. Ils nous aident à installer et/ou à animer, on les place en binôme avec un bénévole.
- **Les pères sont visibles** : le nombre de pères présents a augmenté de 30% entre 2007 et 2008. Non seulement, les pères inscrivent les enfants mais ils s'installent sur les aires de jeux. En 2009, une dizaine de pères ont pris place sur l'aire de jeux des tout-petits, traditionnellement très féminine. On voit bien que le regard des autres n'a plus la même atteinte. Chacun se sent plus en sécurité, être exposé à l'autre est moins source d'angoisse qu'avant. L'évolution sociale que connaît la place des pères alliée aux animations permet aux pères du quartier de s'afficher en tant que papa jouant avec ses enfants.
- **La fidélisation du public** : nous retrouvons chaque année des adhérents de CDPR ainsi que des habitants qui ne viennent pas jouer à l'association. Les animations sont attendues, réclamées lorsque l'on annule à cause du mauvais temps. Jusqu'à la mi-juillet, on touche toujours une centaine de personnes par animation, 80 après le 15 juillet, départs en vacances obligent. A l'origine ces animations ne sont pas un moyen pour amener de nouveaux adhérents, cependant quelques familles s'inscrivent à CDPR, plus pour l'accompagnement scolaire que pour l'espace-jeu. Ceci rejoint mes observations sur les différences de public de ces deux actions. Quand on anime dehors, on va à la rencontre des familles, l'information vient à eux ce qui facilite leur inscription.
- **Succès du chantier jeunes** : Les jeunes choisis pour le chantier sont connus par les éducateurs de la Société Lyonnaise pour l'Enfance et l'Adolescence et/ou par CDPR. Au début, nous devions en parler dès le mois d'avril pour arriver à recruter quatre jeunes. Dorénavant, le nombre de demandes spontanées des jeunes ne cesse de croître. L'objectif est que ces jeunes montrent par leur implication dans le chantier, que l'on peut s'inscrire positivement dans la vie de quartier. Il s'agit de jeunes de 16 à18 ans, inscrits dans un parcours scolaire. Pour la plupart, il s'agit d'une première expérience

de travail rémunéré. Les chantiers sont l'occasion d'échanger sur leur avenir, leur vie. L'ambiance est détendue mais rigoureuse.

C'est donc dans un climat apaisé et apaisant que se déroulent désormais les animations de rue. J'ai le sentiment que les habitants du quartier ont intégré le cadre des animations de rue. Le simple fait d'installer les aires de jeu transforme la perception de la place et a un impact sur la vie de quartier.

Durant le temps de l'animation, on voit se mettre en place de l'organisation pour la garde des enfants (les parents se relaient sur les aires de jeu afin de surveiller les enfants qui changent régulièrement d'aires de jeu), on assiste à des retrouvailles, on entend des rires. Des enfants nous aident spontanément à installer les jeux, on prend date pour finir un jeu ou bien faire une revanche. On vit le quartier ensemble et autrement. Je n'ai pas la prétention de dire que ces liens perdurent tout au long de l'année, car nous l'avons vu, le cadre d'intervention est essentiel pour favoriser la création et le maintien des liens. Cependant, les habitants expérimentent ce lien et s'en imprègnent plus ou moins. Cette donnée non évaluable individuellement, peut se jauger quant à l'ambiance générale lors des animations. En exportant le jeu libre sur la place publique nous contribuons à ce que chacun trouve sa place au sein du quartier tout comme ce qui se vit à l'espace-jeu.

L'activité jeu a toute sa place dans la vie de la cité, il est nécessaire de la maintenir si l'on veut pouvoir vivre ensemble.

VI. CONCLUSION

Le jeu réside dans notre capacité à se délasser, à se divertir, c'est pour cela que les adultes éprouvent plus de difficultés que les enfants à jouer naturellement. Cependant, une fois accordé, ce temps est révélateur de la singularité identitaire, culturelle et sociale de chacun. On ressent un plaisir jubilatoire à se découvrir et à aller vers l'autre. J.Leif et L.Brunelle, pédagogues, précisent même que *« Le joueur jubile de voir le Monde, par la magie du jeu, comme suspendu à ses initiatives »*[39]*.* Le jeu permet à l'homme de réaliser ses instincts, il n'est donc pas indispensable de s'interroger sur pourquoi l'homme joue car il joue.

A CDPR, nous cherchons plutôt à découvrir pourquoi l'on joue avec tel ou tel objet et comment on s'est mis à y jouer. Nous aménageons ensuite un cadre de jeu qui incite chacun à se libérer et à s'épanouir en tant qu'individu et par là même en tant que citoyen.

Selon les apports de Huizinga et Brougère sur le jeu, je valide l'hypothèse que par l'animation d'aires de jeu libre, nous arrivons à créer des liens dynamiques entre les gens. A condition de poser un cadre suffisamment souple mais rassurant comme le décrit Winnicott, les joueurs sont en sécurité et acceptent d'entrer en jeu. Dès lors, le temps de jeu, l'expérience du jeu devient un espace d'expérimentation, de découverte de soi en tant qu'être social.

Comparer CDPR avec d'autres lieux de jeu m'a permis de comprendre ce qui se vit à l'espace-jeu. Le rapport très technique édité par Peuple et Culture et les apports théoriques de Gillet sur l'animation et le rôle des animateurs m'aide à cerner le projet de CDPR et ma mission auprès du public. CDPR ayant pour but la rencontre et non pas seulement l'activité jeu, la dynamique créée par le jeu insuffle une bienveillance dans la relation aux autres. En revendiquant l'activité jeu comme une activité sociale, on transforme l'émulation du jeu (je pends beaucoup de plaisir dans ce jeu là) en une émulation sociale (je prends beaucoup de plaisir dans ce jeu là parce que vous êtes autour de moi).

[39] J.LIEF et L.BRUNELLE- *LE JEU pour le jeu* -Librairie Armand COLIN- 1976

Animer des aires de jeu libre sur les places du quartier, c'est faire vivre cette émulation aux habitants. Dès lors, les relations entre habitants sont facilitées, le jeu libre devient un facteur de socialisation. Observer les habitants en jeu c'est être le témoin du lien social, les inciter à se mettre en jeu c'est participer à la création et à l'entretien de ce lien.

L'illusion selon laquelle le jeu rassemble des gens de cultures et langues différentes est très présente et rend aveugle à propos de l'essence même du jeu qui est typiquement une activité culturelle. Le jeu rend compte d'une culture, le jeu raconte une culture et une personne. La pulsion de jeu est naturelle mais l'activité jeu est une manifestation culturelle dont l'effet est de créer des liens dynamiques entre un être et lui-même puis de le relier à un groupe dans une société. Seulement ce plaisir est si intense qu'il induit une fausse idée selon laquelle on serait tous égaux face au jeu…On ne s'autorise pas toujours à jouer, on ne laisse pas non plus toujours son enfant jouer. C'est pour cela que préserver du temps et des espaces consacrés au jeu est essentiel au développement de l'homme dans la cité.

Nous avons vu que le jeu fait vivre des émotions complexes, ce n'est pas un outil à prendre à la légère. L'activité jeu doit être pensée et animée. Le jeu ne se suffit pas à lui-même, il ne prend sens que dans un cadre précis. L'environnement, les effets de groupe, l'estime de soi sont à prendre en compte pour que le joueur soit en confiance et puisse bénéficier de l'activité jeu. On peut très bien jouer sans se préoccuper de tout cela au risque de mettre à mal les joueurs. Nombre d'animateurs échouent lors de la mise en place d'activités jeu, simplement par méconnaissance du jeu.

Ce travail de recherche m'a permis d'éclaircir ma fonction d'animatrice médiatrice et ma relation au jeu. Cette fonction additionnée de ma passion pour le jeu, m'ont fait acquérir des technicités professionnelles qui participent à la reconnaissance du métier d'animatrice jeu.

Cette année de réflexion accompagnée d'actions et de nombreuses rencontres professionnelles a été l'occasion de mesurer le besoin en termes de formation continue. Effectivement, les professionnels de l'enfance, de l'éducation, de l'animation sont très peu formés à l'animation jeu. Ils sont en général sensibilisés mais en manque de notions théoriques et d'outils pratiques quant à l'animation jeu.

J’ai de même réalisé que le jeu est, comme toutes les activités pratiquée de nos jours, soumis à une rentabilité. Or accordé une rentabilité au jeu revient à le pervertir. Il incombe aux animateurs de comprendre cet enjeu et de s’en emparer afin de préserver le jeu pour le jeu.

Il y a un an je me questionnais sur ce que les adultes trouvent à l’espace-jeu et sur ce que je leur apporte en tant qu’animatrice. Aujourd’hui, consciente du fait que les adultes attendent que j’écoute leurs préoccupations à propos de leur parentalité, les mette en lien avec d’autres parents, les rassure quant à leur capacité à être parent, je les accueille en évoquant cela. Sous le prétexte d’accompagner l’enfant jouer, ils sont eux aussi à la recherche de rencontres. De même, les adultes me sollicitent à propos du jeu, à la fois dans la pratique même du jeu mais aussi pour guider leurs achats. J’ai compris que les habitants qui viennent à CDPR cherchent un lieu de rencontres avant tout, le jeu étant perçu comme une activité accessible, le lieu devient facilement familier. Par la rencontre autour du jeu, on participe à la création et à l’entretien de liens dynamiques entre les habitants.

Les adultes se rapprochent par des doutes similaires ou des échanges de conseils, à propos de l’enfant souvent. Nous possédons chacun des richesses familiales, culturelles qui, si elles sont partagées, nous ouvrent à l’autre. L’enrichissement mutuel permis sur les aires de jeu à CDPR participe d’un rapprochement des habitants. Se mettre en jeu c’est retrouver une puissance créatrice, s’accorder une récréation c’est s’ouvrir à la création.

VII. ***TABLE DES ANNEXES***

Annexe 1 : grille d'évaluation des actions p6…….p69
Annexe 2 : charte des valeurs partagées p11, p52……..p71
Annexe 3 : questionnaire parents p31…….p74
Annexe 4 : charte du REAAP Rhône p33……..p75

Annexe 1 : grille d'évaluation des actions

Bilan quantitatif :

- La présence des participants a-t-elle été régulière ?

- Le groupe a été fixe ou a –t-il évolué durant l'action ?

- Le projet concerne combien de structures (préciser la nature) au départ ? Ceci a-t-il évolué ?

Tranches d'âge	Nombre de garçons	Nombre de filles	Total
Total			

Bilan qualitatif :

- Quelles sont vos impressions globales sur l'action qui a été menée ?

- Comment qualifieriez-vous le partenariat avec CDPR ?

- Selon vous quelles sont les répercussions d'une telle action sur le public ?

- En quoi cette action a favorisé la rencontre de personnes différentes (enfants et adultes) ?

- Pensez-vous qu'une action comme celle-ci peut avoir un impact sur le quartier et si oui de quel genre ?

Annexe 2 : charte des valeurs partagées

CHARTE
DE VALEURS PARTAGEES

Préambule

Depuis 2001 différents intervenants de l'enfance et de l'adolescence, suite à des comportements d'enfants qui ont interrogé fortement le monde des adultes, ont pris l'initiative de se réunir pour aborder la question de l'action éducative à l'échelle du quartier Moncey Voltaire.

Ces rencontres ont permis de nous ré-interroger sur la posture éducative des différents adultes intervenant sur le quartier.

Cette réflexion nous a conduits à échanger sur les besoins des enfants et des adolescents et le positionnement des adultes.

Un document « Charte de Valeurs partagées » à été produit par les différents acteurs concernés par les questions éducatives.

Ont participé à l'élaboration de cette Charte :

Mme AIT-MOKRANE (AWAL), Mme ANTONA (Comité d'habitants), Mr BENAMARA et Mr KALLA (Secteur jeunes - MPT), Melle MOSNIER (CLSH - MPT), la D.P.S.E (Assistantes sociales scolaires), Mme CHEFNEUX (éducatrice - CMP Sévigné), Mme DELAS (Agent de développement - DSU), Mme DIE (parent délégué - école primaire Mazenod), Mme FREUDENREICH (Secours Catholique), Mme HEICKMANN (éducatrice - Conseil Général), Mme MAITRE (FCPE - Collège Raoul DUFY), la SLEA (éducateurs de prévention), Mr PALLE (Principal - Collège Raoul DUFY), Mme POCHET (Jardin Couvert), le Conseil Général, Mme POUCHELET (éducatrice - TREMA-APASE), Mr PROTHIERE (Bibliothèque municipale du 3ème), Mme QUET (Pause Diabolo), Mme RAMPIN (Présidente - Coup de Pouce Relais), Mr ROUTHIER (Association Place du Pont - Comité d'habitants), Mme SEGURA (directrice - ADOS), Mme SIMON (Chef de projet – Contrat de Ville 3ème), Mr SPAAK (Coordonateur PEL – Ville de Lyon), Mr CHALAL (Coordonnateur PEL - Ville de Lyon), Mme STEFANI-NEOLIER (Parent FCPE - Collège Raoul DUFY), Melle TENET (Coup de Pouce Relais - Espace jeu), Mr YAYO (médiateur familial - ADOS), Mr COLRAT (directeur adjoint - MPT), Mme DESFOUR (Painlevé Loisirs), Mr LUCCHI (directeur - école Painlevé), Melle BEN MABROUK (directrice adjointe - MPT)...

CHARTE

DE VALEURS PARTAGEES

Des structures socio-éducatives
en référence à la Déclaration
des *DROITS DE L'ENFANT

*Déclaration adoptée par l'Assemblée Générale des Nations Unies le 20 novembre 1959.

Partenaires sociaux, associatifs, éducatifs, familles, nous constituons un réseau éducatif : le devenir de l'enfant est notre priorité.

Pour grandir et se construire :

L'enfant a des besoins **élémentaires** : nourriture, hygiène et soins.
L'enfant a également besoin :

Liens à l'autre	• de ses parents ou d'adultes pouvant suppléer à leur absence • des autres générations • de relations (liens de dépendance et d'influence réciproques)
Intégrité	• d'une protection morale et physique • d'être en sécurité et de se sentir sécurisé • d'être protégé de toute forme violence verbale, morale et physique • de se sentir respecté, valorisé et d'en faire l'expérience
Apprentissage	• d'apprendre à se respecter • d'apprendre à respecter l'autre • d'un cadre faisant référence à la Loi et à des règles sociales
Autonomie, *Capacité d'Adaptation	• de trouver ses potentialités, de donner un sens à sa vie et de se réaliser

Pour jouer notre rôle d'adulte, nous devons :

- placer l'humain et l'enfant en particulier, au centre de toute action éducative,
- diffuser les valeurs que nous partageons,
- agir en partenariat avec les autres acteurs quartiers,
- favoriser la cohérence de nos actions.
- faire évoluer nos projets en fonction des besoins du quartier.

* Pour nous la **capacité d'adaptation** implique la capacité à se confronter à l'inconnu, à supporter la frustration, à différer la satisfaction, à négocier, à persévérer face à l'échec et à relativiser.

Charte de Valeurs partagées

Aussi nous nous engageons à:

Liens avec l'autre	• reconnaître aux parents de l'enfant leur place de premiers éducateurs. • maintenir présents les adultes référents de l'enfant dans notre discours. • nous donner les moyens d'entrer en contact avec les responsables légaux et les adultes référents de l'enfant. • favoriser des occasions de rencontre entre générations. • être à l'écoute des enfants et des jeunes et à saisir les occasions de dialogue. • relayer des informations concernant les partenaires du quartier et pouvant jouer un rôle auprès des jeunes que nous côtoyons.
Apprentissage	• faire connaître la loi, à faire référence à la règle, avec le souci d' en faire comprendre et approfondir le sens.
Intégrité	• être attentifs à toute situation pouvant porter atteinte à l'intégrité morale et/ou physique de l'enfant. • échanger si nécessaire au sujet de situations préoccupantes. • signaler les situations de danger aux services compétents. • faire référence de façon explicite à cette Charte de quartier.
Autonomie, Capacité d'Adaptation	• donner aux enfants la possibilité de faire l'apprentissage du *sens des responsabilités • permettre aux enfants de développer sa capacité à s'adapter aux situations nouvelles

« Il faut tout un village pour élever un enfant. »

* Nous mettons en lien la notion de sens des responsabilités avec le fait d'accepter d'être à l'origine de ses actes, d'accepter les conséquences de ses actes, d'accepter les retours liés aux conséquences de ses actes et enfin d'accepter la réparation de ses actes.

Collège Raoul DUFY
D. Palle Pinaigl

Secours Catholique
H. FREUDENREICH

Coup de Pouce Relais -
Y. Rampin

ADOS
Jean-Louis TILLET
P/o

Maison Pour Tous
Belle de Rancy

Jean Louis ROUTHIER

Annexe 3 : questionnaire parents

Date :

Pourquoi venez-vous jouer dans un espace-jeu ?

Que faites-vous quand vous êtes à l'espace-jeu ?

Avez-vous conservé des relations avec des gens rencontrés à l'EJ ?

Dans le quartier, où rencontrez-vous (pas seulement voir) des gens ?

-se voir :

-discuter :

-nouer des liens :

A votre avis à quoi sert un espace-jeu dans un quartier ?

Annexe 4 : charte du REAAP

CHARTE DES RESEAUX, D'ECOUTE, D'APPUI ET D'ACCOMPAGNEMENT DES PARENTS

Au-delà de susciter les occasions de rencontre et d'échanges entre les parents, les REAAP ont pour objectif de mettre à leur disposition des services et moyens leur permettant d'assumer pleinement, et en premier, leur rôle éducatif.

Les REAAP mettent en réseau tous ceux qui contribuent à conforter les parents dans leur rôle structurant vis-à-vis de leurs enfants.

Dans ce cadre, les partenaires du REAAP et les responsables des actions de soutien à la parentalité adhérant à cette charte s'engagent à :

1. Valoriser prioritairement les rôles et les compétences des parents : responsabilité et autorité, confiance en soi, transmission de l'histoire familiale, élaboration de repères, protection et développement de l'enfant…

2. Veiller à la prise en compte de la diversité des structures familiales, des formes d'exercice de la fonction parentale et de la reconnaissance de la place de chacun des parents en tant qu'éducateur de son enfant.

3. Favoriser la relation entre les parents et dans cet objectif privilégier tous les supports où les parents sont présents, en particulier le cadre associatif.

4. Encourager les responsables des lieux et structures fréquentés par les parents à accueillir ou susciter de nouvelles initiatives. Ils garantissent l'ouverture de ces lieux à tous les parents, en recherchant la fréquentation de publics issus de milieux différents, de générations et de catégories socioprofessionnelles et culturelles diverses.

5. Respecter dans le contenu et la mise en œuvre des actions développées, dans le cadre des REAAP, le principe de neutralité politique, philosophique et confessionnelle.

6. S'inscrire dans un partenariat le plus large possible sans toutefois se substituer aux partenaires et aux dispositifs de droits commun intervenant dans l'appui à la parentalité.

7. Prendre appui sur un réseau mobilisable et compétent de parents, de bénévoles et de professionnels très divers qui partagent l'engagement d'accompagner les familles, dans le respect des personnes et de leur autonomie, et qui s'appuient sur les connaissances disponibles.

8. Participer à l'animation départementale. Participer à la construction d'un système d'animation partagée qui permette une circulation des informations, l'évaluation des actions, une capitalisation des savoir-faire, la transparence, la rigueur, la visibilité et un fort développement de ce mouvement.

VIII. *BIBLIOGRAPHIE*

OUVRAGES :

-**BROUGERE.G** - *Jouer/Apprendre* - Economica Anthropos collection Education- 2005

-**CAILLOIS.R** – *Les jeux et les hommes* – Folio essais- 1967

-**CHIAROTTO.A** - *Les ludothèques* - CERCLE DE LA LIBRAIRIE –1991

-**COHEN.S** - *Sa vie, c'est le jeu* – PUF éducation et formation- février 2003

-**DUFLO.C** - *Jouer et philosopher*- PUF-1997

-**GARON.D** - *Le système ESAR, guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets* - Cercle de la librairie – 2002

-**GILLET.JC** - *L'animation dans tous ses états (ou presque)* - L'Harmattan, 2005

-**HUERRE.P** - *Place au jeu ! Jouer pour apprendre à vivre* - NATHAN, 2007

-**HUIZINGA.J** - *Homo ludens* -GALLIMARD- 1951

-**KAËS.R** -*Différence culturelle et souffrances de l'identité*- DUNOD- 1998

-**J.LIEF et L.BRUNELLE**- *LE JEU pour le jeu* -Librairie Armand COLIN- 1976

-**PERINO.O** – *Des espaces pour jouer*- ERES- 2006

-**WINNICOTT. D.W** -*Jeu et réalité*- GALLIMARD-2002

ETUDES ET REVUES :

-**BROUGERE.G** - *Art et dimension symbolique*, in Rencontres régionales FAS, Sur la piste des ludothèques ou comment penser jeux, petite enfance et intégration- 1993

-**BAUDELOT.C** -*Dynamiques associatives, jeu et éducation populaire*- Peuple &Culture- 2002

-**DERU.P-** *Le jeu et le plaisir des adultes*- synthèse de conférence

-Les cahiers Millénaire n°14 *L'agglomération lyonnaise en perspective*, l'exemple du quartier Moncey

-**THIEBAULT.E** - *Ludothèques, Petite enfance et Intégration*-ALF-1992

SITOGRAPHIE :

-Site de la Délégation Interministérielle à la ville http://sig.ville.gouv.fr/Synthese/8212101

-Wikipédia

Titre du Mémoire : Je(u) en Société

Thème d'étude :

Contribuer à une dynamique de quartier par l'animation d'aires de jeu libre.

Problématique :

Je cherche à démontrer en quoi la pratique du jeu libre participe à la création et au maintien de liens dynamiques entre les habitants d'un quartier. Je m'appuie sur trois actions différentes pour illustrer mon propos. Tout d'abord, l'animation de l'espace-jeu m'amène à observer les parents et me questionne sur ce qu'ils viennent chercher dans ce lieu. Suite au constat fait que les gens viennent pour être accueilli dans un cadre souple mais fiable, qu'ils apprécient l'écoute accordée à leurs préoccupations parentales et le fait de ne pas être obligés de jouer, je m'aperçois qu'ils s'ouvrent à la rencontre. Ceci m'interroge sur comment le jeu est présenté à CDPR.

Le jeu est envisagé comme un outil de découverte de soi et de socialisation, nous le mettons à profit de tous. Exemple avec un groupe d'adultes en souffrance psychique dont l'objectif est de revivre un lien social positif. Le jeu entretient des liens dynamiques entre soi et les autres.

Pour finir, une dernière façon de créer et d'entretenir des liens dynamiques est d'animer les places du quartier. Je présente l'évolution de ces animations de rue qui montrent les effets du cadre proposé par Coup De Pouce Relais sur les habitants.

Mots clés :

Jeu, jeu libre, parentalité, lien, quartier, lien social, ludothèque